PSM

MC Nº18 450 pts 2,70 euros

Revista PlayStation

ESPECIAL BIKINIS

Las chicas más espectaculares de los videojuegos también se van de vacaciones

INCUBADORA

- Sydney 2000
- X-Men: Mutant Academy
- Rayman 2...

A EXAMEN

- Colin Mc Rae Rally 2.0
- Resident Evil Survivor
- Streetfighter EX2 Plus
- Star Wars: Jedi Power Battles...

¡¡GRATIS: LA MAYOR COLECCIÓN DE TRUCOS JAMÁS PUBLICADA.!!

Este mes tercer libro.



DISFRUTA DE LA NUEVA **SERIE VALOR**

POR SÓLO 2490 P.V.P. recomendado









ESTOS SON SÓLO LOS PRIMEROS...



TODO EL PODER EN TUS MANOS

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.
All product titles, developer names, trademarks, artwork and associated imagery are trademarks and/or copyright material of their respective owners.

PSM

Número 18 31 de Agosto de 2000

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3 entreplanta
28019 Madrid
E-mail: psmresponde@mixmail.com

Director: Alberto Minaya
Redacción: David de la Escalera,

Colaboradores:
Daniel López, Javier Sánchez, Jaime Martín, Fernando Minaya, José Martínez, Rubén Salina Wally López, Dr. Kucho, Patricia González.

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Doménec Romera
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61
Jefa de Publicidad:
Alfredo López
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad:
Pilar González
Orense, 11. bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf: 93 254 12 58. Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas.(IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA.
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América, 1532 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo México CADE, SA.
Lago Ladoga 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores

® Copyright de Imagine Media. 1998
Todos los derechos reservados.

ARI Asociación de Revistas de Información

"Como está el verano..."

Pues sí, aunque parezca mentira y mientras todos estáis tostando vuestras espaldas al sol para lucir bronce, en PSM nos hemos cocido un poco en la redacción para ofreceros un refrescante número de verano. Y que mejor manera de hacerlo que con un especial bañadores como el que os traemos este mes. ¿Por qué vamos a ser nosotros menos que los de Sports Illustrated? No nos negaréis que nuestros dibujantes no se lo han montado bien, desde luego imaginación les sobra por los cuatro costados.

Cambiando de tercio, en este número también os ofrecemos un fantástico reportaje sobre Metal Gear 2, el juego que desde ya se ha convertido en el más esperado y una entrevista en exclusiva con su creador: el genio Hideo Kojima.

También tenéis la segunda parte del reportaje de la feria E3 de Los Angeles con los títulos de Play 1 que nos quedaban por comentar,¿Quién dijo que estaba muerta? No sólo no está muerta sino que a pocos meses del lanzamiento de la nueva PS2, Sony nos sorprende con PS One, una Playstation a la que se le ha dado un reestyling haciéndola más ligera y portátil, además de una posibilidad de conectarla a un teléfono móvil. ¿Que más queréis?

Feliz verano a todos y nos vemos en Septiembre, que ya veréis que cargadito viene también.

Alberto Minaya
Director

Vamos a la playa...



Colin Mc Rae Rally 2.0

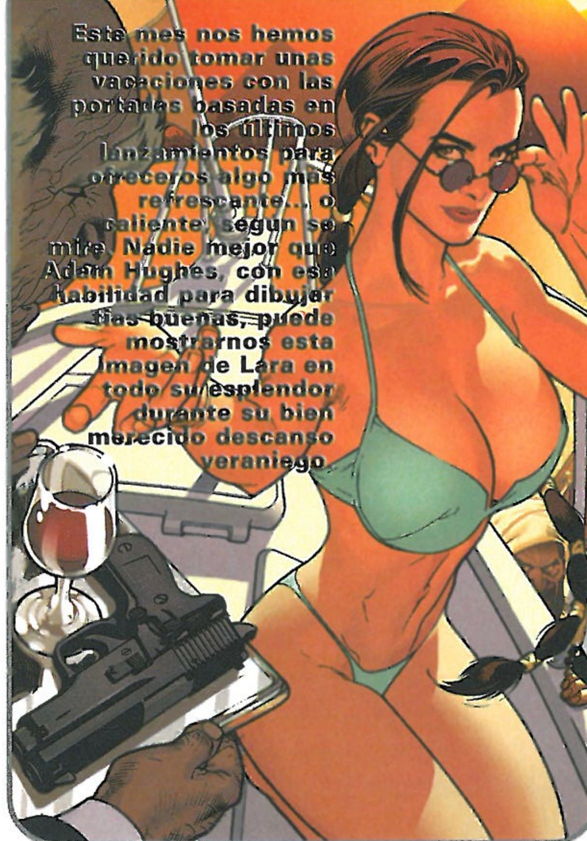
► pg. 48 ◄



Es sin duda el juego estrella de este número. A pesar de que el tio Colin nos caiga como una patada en la boca por lo que le hizo a Carlitos Sainz en aquel memorable final de campeonato en el R.A.C. de Inglaterra (perdonamos pero jamás olvidamos), Codemasters sigue teniendo actualmente el mejor juego de rallys para PlayStation.

Esperemos que el próximo no sea Colin 3 y que por fin podamos hablar de un Carlos Sainz Rally.

LA PORTADA DE ESTE MES



Este mes nos hemos querido tomar unas vacaciones con las portadas basadas en los últimos lanzamientos para ofreceros algo más refrescante... o caliente, según se mire. Nadie mejor que Adam Hughes, con esa habilidad para dibujar tías buenas, puede mostrarnos esta imagen de Lara en todo su esplendor durante su bien merecido descanso veraniego.



Sumario



MONITOR

Las novedades más interesantes del mundo PlayStation. Seguimos desvelándoos las noticias más jugosas sobre el futuro de vuestra consola favorita.

ESPECIAL PS2

Continuamos mostrándote más y más cosas y juegos en esta particular cuenta atrás que estamos haciendo hasta el lanzamiento de la nueva consola. ¡Ah, por cierto, ya tenemos fecha: el 26 de octubre.

REPORTAJE



Electronic Entertaiment Expo de Los Angeles

Continuación del reportaje que iniciamos el mes pasado. En este número los juegos que vimos allí para la Play 1. No te pierdas tampoco todo lo que hemos podido averiguar sobre Metal Gear 2 y la entrevista en exclusiva que nos concedió Hideo Kojima, su creador.

INCUBADORA



La sección más caliente de la revista. Pronto los tendréis en vuestras tiendas.

PSM RESPONDE

Vuestra sección favorita. Cartas, dibujos, fotos y todo lo que se os ocurra tiene un hueco en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros. Ahora también podéis contactar con nosotros por correo electrónico. Nuestro e-mail es: psmresponde@mixmail.com

A EXAMEN

El análisis más completo y objetivo sobre los juegos que están en la calle.

ESPECIAL BIKINIS



Las chicas más atractivas de los videojuegos se divierten en vacaciones. Nuestros dibujantes dan fe de ello.

TRUCOS



La sección favorita de los tramposetes. Si estás atascado en algún juego no dudes en echarle un vistazo.

ESCAPARATE

¿No sabes que juego comprarte?, ¿Eres nuevo en este mundo de play?. No lo dudes más y pásate por esta sección que engloba todos los juegos, desde los buenos hasta aquellos que no debes ni mirar.

MONITOR
Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.

E3: Todo un éxito
Llegamos, vimos y escribimos

La sección de Monitor volverá a su estado habitual el próximo mes, pero por ahora la mayor parte de la actualidad sigue centrada en torno a todo lo ocurrido y presentado en el E3. Estuvimos en la feria y la verdad es que no se podía pedir nada mayor o más interesante. El número de anuncios sorpresa que se hicieron y los nuevos juegos presentados dejaron muy atrás a cualquier otro evento del mundillo (tanto japonés como de cualquier otro sitio).

Por desgracia, en menos de lo que se tarda en decir "PlayStation2", ya tocaba estar de vuelta a la redacción escribiendo para ofreceros toda la información disponible. El mes pasado os ofrecíamos una perspectiva más o menos general de lo que se ha podido ver, y este mes ampliamos esa información centrándonos en temas más o menos concretos que nos han llamado especialmente la atención. Y, desde luego, si algo ha llamado la atención en el E3 de este año, eso a sido Metal Gear Solid 2. Por eso tenemos incluso una entrevista con Hideo Kojima, su creador, que nos habla de esta segunda aventura de Solid Snake y compañía. No dejéis de leerlo entero.



▲ Vaya, si que ha sido enorme el E3 de este año, y no nos referimos simplemente al número de personas que abarrotaban el recinto. Había juegos estupendos a patadas por donde quiera que miráramos.

Eidos elige nueva Lara
La nueva modelo sólo tiene 16 años

Ha pasado otro año y ya toca nueva Lara. Esta vez el honor ha recaído a la modelo británica de 16 años (sí, habéis leído bien, el número es correcto) Lucy Clarkson, cuya primera aparición como contrapartida de carne y hueso de la protagonista de la saga Tomb Raider se produjo en el stand de Eidos en el E3 de este año. Lucy empezó su carrera de modelo cuando su madre la inscribió en un concurso de talentos de una empresa de pasta de dientes, que naturalmente ganó. No mucho después, su padre comentó que podría ser una estupenda Lara Croft y el resto, como se suele decir, ya es historia.

Así que, en honor de la nueva doble de Lara, hemos decidido ofreceros unas cuantas curiosidades más sobre el tema. Por ejemplo ¿os habéis fijado que ha habido tantas modelos de Lara como juegos de Tomb Raider? Empezando por Rhona Mitra, ha habido ya cuatro Lara Crofts de carne y hueso, ya que Nell McAndrew y Lara Weller también la han representado en distintas ferias y acontecimientos. ¿Os habéis fijado también que, en los juegos, Lara tiene ya treinta y pocos (tenía ya 29 en el primero de ellos), y aun así está siendo representada por una chica de sólo 16? La Lara de los videojuegos ya tiene suficiente edad para ser la madre de su doble, Lucy Clarkson.





◄ Sólo tiene 16 años, pero Lucy Clarkson tiene todo lo que hace falta para encarnar a Lara, ¿no creéis?

► Por esas casualidades de la vida, resulta que el novio de Lucy (sí, tiene novio, se siente, chicos) es un gran fan de Tomb Raider. ¡Menuda suerte tienen algunos!

PS2: Más de dos millones vendidas
Sony las vende como rosquillas en Japón pero, ¿podrá hacer frente a la demanda en América y Europa?

¿Cuándo fue la última vez que visteis una tienda de electrónica que recibiera un pedido de un producto de 70.000 pts y que no quedara ni uno en pocos instantes? Suponemos que, a no ser que vivas en una zona de ricos (tipo Beverly Hills o pijeríos similares) la respuesta es probablemente "nunca". Pues en Japón, donde la PlayStation2 lleva ya unos meses en el mercado, eso es algo que pasa todos los días.

La PS2 va camino de convertirse en el producto electrónico que más rápido se ha vendido nunca. Desde su lanzamiento, se han despachado más de 2'1 millones de unidades y aun así se siguen agotando. Sony ha decidido aumentar sus envíos por encima de las 500.000 unidades al mes para el resto de su año fiscal, que termina el próximo mes de marzo (no como en España).

¿Significa eso que será igual de difícil conseguir una PlayStation2 cuando llegue a Europa y América? Como ocurre con cualquier lanzamiento de una nueva consola, suponemos que la demanda será alta, pero, una vez analizado el lanzamiento japonés, estamos seguros de que Sony estará trabajando a marchas forzadas para producir tantas máquinas como le sea posible para satisfacer la demanda. De todas formas, aquí en nuestro país no creemos que vaya a ser ningún problema, aunque sabemos por nuestros compañeros de PSM USA que en ciertas tiendas de algunas ciudades importantes la lista de ventas previas ha superado las 200 unidades, por lo que allí las cosas pueden dispararse algo más.



Hay que ser rápido, o conocer a alguien para conseguir una PS2 en Japón. En USA parece que la única forma segura de conseguir una es apuntarte a una lista de reservas, y aquí ¿quién sabe?

Nueva Distribuidora para Square

Acclaim se encargará de que sus productos lleguen a España



Acclaim parece dispuesto a hacerse fuerte en el mercado de la Play con algo más que South Park y juegos deportivos. Hace unos meses se hizo con los derechos de distribución de Midas, de los que esperamos ver dentro de poco un título muy prometedor, Black & White. Pero lo que suponemos que os tiene a muchos en vilo, o al menos eso parece por vuestras cartas, ya que no dejáis de preguntar por el tema, es qué iba a ser de todos los lanzamientos de Square si Sony dejaba de distribuirlos en nuestro país. Pues bien, Acclaim España a llegado a un acuerdo con Crave, que es la que tiene los derechos de distribución de Square en Europa. Eso significa que Acclaim se encargará de distribuir los productos propios de Crave, como Galerians, más todos los de Square.



Pero antes de que os emocionéis demasiado y empecéis a frotar las manos ante una futura avalancha de títulos de Square, hay que aclarar que la cosa no irá por ahí, y que los juegos de esta casa seguirán llegando poco a poco (muy poco a poco, para gusto de muchos), de modo que en los próximos meses podremos ver por aquí Vagrant Story, Front Mission 3 o Parasite Eve 2, de los que ya habéis podido ver incubadoras en números anteriores de la revista, y para finales de año esperamos disponer del Final Fantasy IX. Sin embargo, (ahora es cuando vienen las malas noticias) para que no todo sean alegrías, parece ser que nos quedaremos con las ganas de jugar a Chrono Cross, Legend of Mana o Threads of Fate (o Dew Prism, o como quiera que se decidan a llamarlo, en cualquier caso a nosotros ya nos va a dar igual, por desgracia) que, en muchos aspectos, son tan buenos como podría ser FFIX. La razón que dan está más que sobada a estas alturas: problemas de traducción. Si realmente tienen problemas con la traducción, aquí siempre estamos dispuestos a echar una mano, pero suponemos que en realidad no van por ahí los tiros. Así que ya sabéis, la palabra mágica en este caso parece ser IMPORTACIÓN, y unas buenas clases de inglés para el que las necesite, claro, porque, eso sí, los problemas de traducción, curiosamente, no afectan al inglés (faltaría más).

sta Sí... ▶ ...esta . A pesar de tener vo acuerdo de distución para aña, Square sigue sus trece de sacar los juegos que le ne en gana. renderán algún día o jugar con los afinados españoles?

Sony presenta la nueva PS one y el disco duro de la PS2

Sony ha anunciado, como cabía esperar tras el lanzamiento de la PS2, una nueva versión de su pariente mayor. La consola se hará más portátil y reducirá su nombre a PS One, o PS Uno.



Esta nueva consola sólo ocupa la tercera parte de lo que ocupaba la gris original y tendrá posibilidad de conexión online por medio de un conector a teléfono móvil (al menos en Japón) y la posibilidad de conectar una pantalla de LCD, aunque, naturalmente se venderá por separado.

A continuación Sony presentó también otro de los periféricos más esperados, el comentado disco duro para la PS2, que, sorprendentemente, es un dispositivo externo, que habrá que conectar a la consola por medio de unos cables. Sony también ha prometido que incluirá conexión a red de tipo Ethernet, que permitirá a los jugadores aprovechar todo tipo de conexiones online, incluyendo módem y ADSL. El sistema estará a la venta en Japón este invierno, y se espera que tarde lo menos posible en llegar a Europa y Norteamérica. Se rumorea incluso que se podría sacar una versión posterior que sea interna, aunque se sabe que tendrá dos capacidades de almacenamiento diferentes. Más información en próximos números.



notes

Parece que los aficionados a los shooters en primera persona se lo van a pasar bomba con la PlayStation2. Para empezar, Infogrames ha anunciado que se ha hecho con los derechos para publicar Unreal Tournament y Unreal 2 para PlayStation2, e incluso dispone de la opción de publicar Unreal 3 en el hipotético caso de que llegara a hacerse realidad. También hemos oído que otros títulos importantes de este estilo que ya han aparecido en PC se preparan para dar el salto a la PS2, pero, por el momento, eso es todo lo que podemos decir.

▶ LucasArts ha confirmado la existencia del título que mencionamos hace poco en la sección de rumores del número 16, y de hecho ya ha podido verse en el E3. Nos estamos refiriendo al juego de tipo combate de coches ambientado en el universo Star Wars. Titulado Star Wars: Demolition, está siendo desarrollado por Luxoflux (los chicos responsables de Vigilante 8 y su secuela) y contará con todo tipo de vehículos, incluyendo una versión mejorada del deslizador de Luke, un tanque de la Federación de Comercio y una bestia Rancor bien armada. Bueno, la verdad es que esta última no debería contar como "vehículo", pero ahí está. En cualquier caso, parece ser que el juego estará disponible este otoño, aunque, como decimos, ya se le ha podido echar un primer vistazo en el E3.

▶ El desarrollador canadiense Silicon Knights, responsable del título original de Legacy of Kain, se encontraba trabajando en una nueva aventura futurista para PlayStation titulada provisionalmente Too Human (Demasiado Humano). Y así estaban las cosas cuando Nintendo se hizo con una participación mayoritaria del capital de la empresa. Como resultado, Silicon Knights ha pasado a ser una compañía de desarrollo exclusivo para Nintendo y ya no podremos ver Too Human en la Play, sino en otra consola todavía pendiente de salir al mercado, y que no es de Sony. Os dejamos adivinar de cuál se trata, pero no hay premio porque es demasiado fácil.

Cuenta atrás a la PS2



Munch's Oddysee

Distribuidor: Infogrames
Desarrollador: Oddworld Inhabitants
Disponible: Otoño
Tipo: Aventura
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: 1

Conoced a Munch, el héroe con peor suerte del mundo

Seguimos obteniendo nueva información sobre el nuevo título de la serie Oddworld prácticamente cada mes, y cada vez va a mejor. Recapitulemos: el juego se centra fundamentalmente en crear un mundo que viva y respire y evolucione por sí mismo en tiempo real. Los dos personajes principales son Abe y su nuevo colega Munch, pero a lo largo de la aventura llegaremos a controlar a otros muchos personajes.



El personaje que da nombre al juego se mantenía hasta hace poco en el más absoluto de los misterios, pero los desarrolladores han acabado por descubrir al fin el pastel. Munch es un tipo con muy mala suerte. Se rompió una pierna en una trampa para osos, ha sido secuestrado por científicos locos y le han implantado un artilugio alienígena en el cráneo. Por s fuera poco, han dado caza a su raza hasta provocar su extinción.

Como Abe, tendremos que ayudar a Munch a enfrentarse a los poderes corporativos de Oddworld y sus ejércitos de matones. Vendrán a por nosotros con armas increíbles, como automáticas SnUzi lanzapíldoras o rifles de cigarrillos Lungbuster (Revientapulmones). O, por el contrario, podemos volvernos contra Munch y ayudar a que el mundo se vaya al garete. Esa es la maravilla de este juego, podemos hacer lo que queramos.

Os mantendremos informados a medida que averigüemos más, así que no olvidéis volver a consultarnos. Este tiene pinta de convertirse en una de los mejores títulos de PS2 del mercado, y estamos impacientes por ver más.





La raza de Abe es muy mística, como estas dos secuencias ayudan a ilustrar. Esta serie de imágenes muestran a los pequeñajos provocando la lluvia, usando un extraño cacharro.

Salvemos el bosque

Los malos están constantemente destruyendo el entorno en su búsqueda de poder y dinero, y de los buenos depende detenerles. Aquí vemos a un grupo de la gente de Abe regenerando árboles después de que hayan sido talados indiscriminadamente.











Knockout Kings 2001

Distribuidor: Electronic Arts
Desarrollador: Black Ops
Disponible: Invierno
Tipo: Boxeo
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

El boxeo llega a la PlayStation2

El juego de boxeo que mejor se ha vendido en la historia de la PlayStation vuelve en plena forma y dispuesto a defender su título en este nuevo ring. Knockout Kings 2001 pretende dejar K.O. al mundillo de los videojuegos de boxeo con algunas opciones fantásticas, púgiles legendarios y nueva e impresionante tecnología.

Así que, ¿con quién cuentan esta vez? Os podréis preguntar. Pues ahí van unos cuantos nombres: Muhammed Alí, Joe Frazier, Rocky Marciano, Joe Lewis, Roberto Durán, Marvin Hagler, Julio César Chavez, Lennox Lewis, Floyd Mayweather y Michael Grant, por nombrar a unos cuantos. Y no nos olvidemos de la parte femenina. KK2001 contará también con algunas de las mejores pugilistas del mundo.

La nueva tecnología Cyber Scan de Electronic Arts de la que os hablamos en el reportaje sobre WCW 2000 se ha utilizado para capturar con exactitud los rasgos faciales y características corporales de cada uno de los boxeadores con que cuenta el título, consiguiendo como resultado unos personajes de videojuegos tan próximos a sus contrapartidas reales que da miedo. Electronic Arts también está utilizando una tecnología de motion capture completamente nueva para dar vida a esos personajes tan detallados.

Cada personaje cuenta con nuevos y mejorados "movimientos de firma", que darán a cada púgil su propio puñetazo de K.O. y movimientos defensivos. La compañía también ha añadido un nuevo puñetazo "Haymaker" que nos permitirá dejar a nuestro oponente completamente noqueado. También se ha mejorado el tiempo de respuesta, el movimiento de los pies y los bloqueos, lo que nos permitirá sentir que tenemos control absoluto sobre púgil. Y tampoco nos podemos olvidar del Control Dinámico de Puñetazos, que nos permite controlar cada puñetazo en una combinación, así como inventar nuestros propios movimientos especiales.

Pero eso no es todo... Electronic Arts también ha decidido incluir los comentarios y análisis profesionales de gente conocida en el mundillo, Al Bernstein y Teddy Atlas, mientras que árbitros reales como Mills Lane (al que ya pudimos ver en la anterior entrega, e incluso luchar con él si sabíamos el truco para hacerlo) y Richard Steel se encargarán de mantener el orden en el cuadrilátero, y Jimmy Lennon Jr. Se encargará de hacer las presentaciones. No sabemos si la versión española contará con comentarios en español, pero esperemos que así sea, sobre todo si tenemos en cuenta el gran nivel de otros títulos (como los de la serie FIFA) de la casa. Además, podremos elegir dónde se va a celebrar el combate, nuestra música de entrada, sin olvidar la posibilidad de crear nuestro propio luchador, tal y como hacíamos en KK2000. Y, naturalmente, podremos forjar nuestra propia leyenda en el modo Carrera.

¿Es real o PS2? Sólo el entrenador y el encargado de los cortes lo saben con seguridad...





¡Eh! No os quedéis mirando la pantalla. Lewis se dirige hacia vosotros y no parece precisamente contento.



Algo falla en esta imagen. ¡Ah, sí! son las butacas libres en primera fila. ¿Dónde podemos conseguir esas entradas?



Floyd Mayweather lanza un contundente golpe con la zurda, que Lennox bloquea hábilmente.



Y aquí Lennox se prepara para devolverle el favor con un potente derechazo. Esperemos que el seguro de Floyd esté al día.

El Arte imita a la vida

La PlayStation2 no tiene problema alguno para traer la devastadora potencia y los fluidos movimientos del boxeo al mundo de los videojuegos. Comparad estas dos imágenes del jab de izquierda de Lewis. Cualquiera de ellas parece que puedan dejarnos hechos polvo. Habrá que hacer lo posible por no estar delante cuando lance uno de esos.



Lennox lanza un jab con la zurda a su oponente. Sí, la verdad es que parece que eso duele.



Aquí vemos al personaje de Lennox lanzando el mismo golpe. Sigue pareciendo que debe doler lo suyo.

Construyendo un jugador mejor

La nueva tecnología Cyber Scan de Electronic Arts permite registrar con precisión cada rasgo facial y característica del cuerpo de forma que los boxeadores se puedan recrear con todo lujo de detalles. Fijáos si no en el Lennox Lewis real y su contrapartida de PS2.



De Cyber Scan a personaje de juego animado. Electronic Arts no ahorra detalles para dar vida al personaje de Lennox Lewis.



Aquí tenemos al auténtico Mr. Lewis. Sí, más os vale llamarle Mr, no querréis que se enfade...

... y aquí tenemos a Mr. Lewis tras el completo proceso a que lo somete Electronic Arts. En cualquier caso, seguiremos llamándole Mr., por si acaso.



MADDEN NFL 2001

Distribuidor: Electronic Arts
Desarrollador: EA Sports / Tiburon
Disponible (USA): Lanzamiento PS2
Tipo: Deportes / Fútbol Americano
Número de Jugadores: 1-8 Jugadores
Número de Discos: 1

El juego más impresionante de PS2 visto hasta el momento



▲ Esta imagen muestra muchos elementos a la vez. Fijáos en los espectadores, la textura del césped, las sombras reales, ¡ah! y los jugadores.

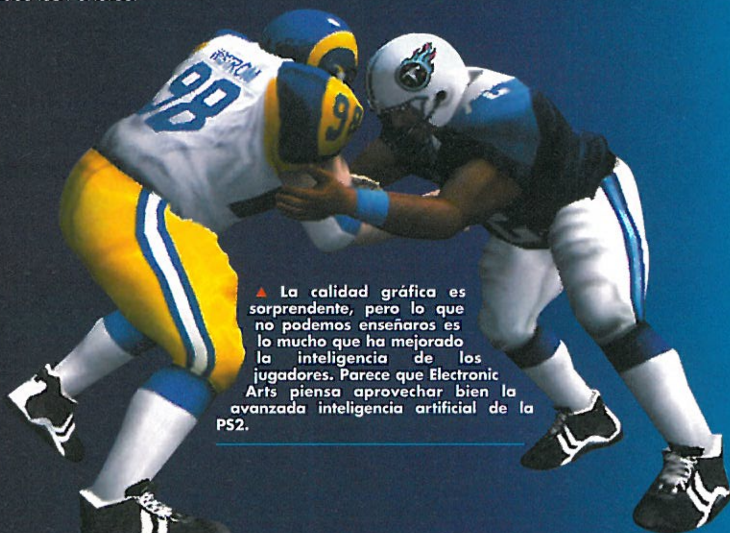
Para los aficionados al fútbol americano, el lanzamiento el año pasado de NFL 2000 para Dreamcast supuso todo un acontecimiento en lo que a videojuegos basados en este deporte se refiere. Pues este año Madden NFL 2000 va a suponer un avance aún más impresionante que el anterior. No tenéis más que echar un vistazo a la comparativa que hemos hecho entre ambos juegos para ver por vosotros mismos las increíbles diferencias en lo que se refiere al apartado gráfico. Según las propias palabras que John Schappert, miembro del equipo responsable de este Madden, ha empleado para describir los avanzados gráficos de la versión de PS2: "Hay más polígonos en el balón 3D utilizado en Madden PS2 de los que hay en toda una pantalla de Madden PS1 (jugadores, campo, balón, estadio, árbitros, etc. incluidos)". Todo lo que podemos añadir a eso es ¡Vaya! ¡Uau! En el E3 hemos podido probarlo y hay momentos en que la cámara retrocedía para tomar un plano más general y parecía un partido de televisión. Así de bueno era.

A diferencia de NFL 2000, los jugadores de Madden son de distintos tamaños, con todo tipo de detalles para añadir realismo que se pueden esperar. También habrá un increíble nivel de detalle en las bandas del campo, como los jugadores del banquillo, o los espectadores. Además cada equipo tendrá a su entrenador real, cuyas caras se han escaneado para incorporarlas al juego. Los equipos ejecutarán jugadas sacadas del propio cuaderno de su entrenador, lo que debería ayudar a hacer que la acción resulte extremadamente realista.

El equipo de Madden también va a aprovechar las posibilidades del mando DualShock2. Los botones analógicos nos permitirán tener un control avanzado sobre la fuerza que ponemos en un pase, y muchas cosas más.

Electronic Arts tampoco piensa escatimar con la lista de opciones y modalidades. Un aspecto que logra realmente destacar es la nueva modalidad Crea-Tu-Jugador. Podemos literalmente retocar a todos y cada uno de los jugadores incluidos en Madden. Podemos ajustar el tamaño y complexión de los miembros de nuestro equipo centímetro a centímetro, e incluso escoger el tipo de hombreras y muñequeras que llevarán. Esta modalidad alcanza tal grado de detalle, que podemos escoger el peinado y color de pelo de nuestro jugador, en caso de que pierda el casco en algún potente choque con un contrincante. Otra de las posibilidades que estamos seguros que se va a convertir en una de las favoritas de los aficionados son las Tarjetas Madden. Al completar determinados retos Madden (como conseguir que una running back haga un determinado número de yardas por partido) podemos ganar tokens para adquirir Tarjetas Madden, cada una de las cuales permite acceder a nuevas opciones o elementos secretos. Podría ser un estadio extra, un nuevo entrenador o muchas otras cosas. Podemos incluso apostar nuestra tarjeta contra la de un amigo para añadir un cierto incentivo a un partido uno-contra-uno.

Está claro que éste es uno de esos juegos de los que estamos deseando ver más. El equipo de Madden ha trabajado muy duro para que todo quede perfecto, y pretenden que el juego esté listo para el lanzamiento de la PS2 en USA, pero no sabemos todavía cuáles son los planes para nuestro país. Lo qué sí podemos decir es que tienen nuestro voto para sacarlo con todos los honores.



▲ La calidad gráfica es sorprendente, pero lo que no podemos enseñaros es lo mucho que ha mejorado la inteligencia de los jugadores. Parece que Electronic Arts piensa aprovechar bien la avanzada inteligencia artificial de la PS2.

PRIMERA IMPRESION

+ Los gráficos más realistas que hemos podido ver. Punto.
+ Muchas modalidades de juego nuevas, como Crea-Tu-Jugador y Tarjetas Madden, que añaden más posibilidades divertidas.
+ Nuevos e innovadores controles DualShock2 prometen dar un control sin precedentes para un juego de este tipo.
+ Podríamos seguir así mucho rato, ¡este juego es impresionante!

Incluso los jugadores que no sean aficionados al fútbol americano no van a tener más remedio que echarle un vistazo a este título. Con los mejores gráficos y conjunto de opciones jamás visto en un juego deportivo, EA Sports demuestra que va en serio en su apuesta por la PS2. ¡Esperemos que el nuevo FIFA sea al menos tan bueno!





▲▲ Así de cerca, se puede apreciar mejor el detalle de los jugadores. Sus caras ya tienen muy buen aspecto, pero se van a mejorar aún más. Si incluso se puede ver el vello en los brazos.

ANÁLISIS PSM

Cuando el juego esté terminado, las bandas estarán llenas de jugadores, cámaras, auxiliares y más gente.

Para que hablen de detalle. Este no tiene una cabeza completamente generada bajo su casco.

El árbitro tiene mejor aspecto que los jugadores de muchos otros juegos deportivos.

La PS2 puede generar suficientes polígonos para que los jugadores se vean redondeados.

A diferencia de la mayoría de los juegos del mercado, los jugadores proyectan sombras reales, ¡y las mejores que hemos visto!



▲Aquí tenéis un buen ejemplo de la potencia de la PS2 generando polígonos. No hay más que ver a estos dos gordinflas. Hasta el último rollo de chicha se ve redondeado y liso.

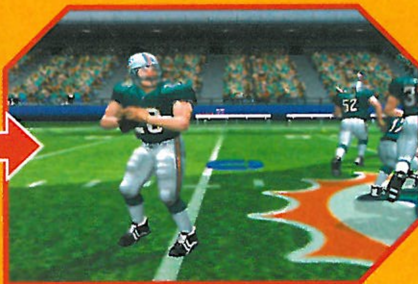


▲ En la versión que se ha podido ver, esta perspectiva es lo más parecido que hay a un partido real televisado. Esperad a ver a estos tipos en movimiento.

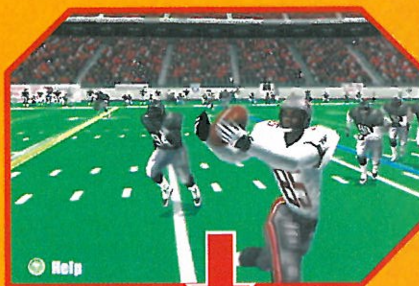
Madden vs. NFL 2000

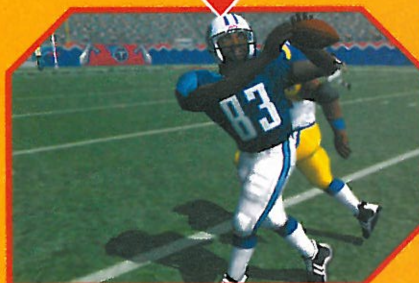
No es que pretendamos dejar en mal lugar a NFL 2000, porque, francamente, cuando salió, era lo mejor que se había visto en juegos de fútbol americano para consola. Pero, precisamente por eso, ¿qué mejor forma de demostrar lo bueno que es Madden que comparándolo con el que era, hasta ahora, el mejor en su género? Y es que no hay más que ver este cuadro para ver lo lejos que ha quedado cualquier posible competencia. Si no nos creéis, mirad...



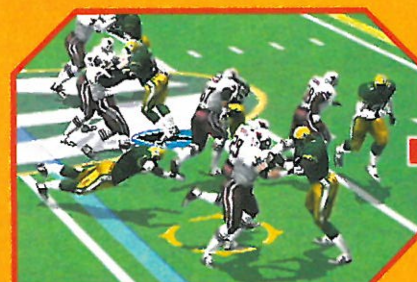


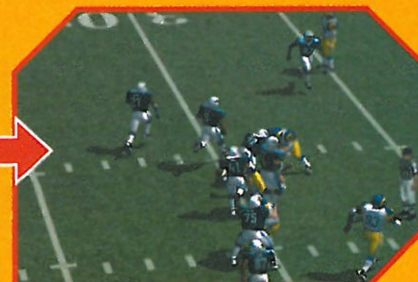
▲▲Aquí tenemos dos imágenes del Quarterback en acción. Es obvio que el jugador de PS2 tiene mucho más detalle, texturas mas suaves y mejor público. Además, comparad las texturas del césped, la diferencia está clara.





▲▲ Quizá el avance más significativo de Madden esté en la iluminación. Mirad la diferencia que puede suponer unos buenos efectos de iluminación más naturales.





▲▲¡Vaya! Menuda diferencia. Los ángulos de cámara no son los más adecuados, pero la pantalla de PS2 parece realmente un partido de la tele. De nuevo, la principal diferencia está en la iluminación natural que produce la PS2.

Armada 2

¿Podéis detener la invasión alienígena?

Es curioso que el primer título de Armada nunca llegara a aparecer en una consola de Sony. La serie echó sus raíces en la Dreamcast, pero ahora está empezando a extenderse a otras plataformas, y es por eso que vamos a poder ver la secuela en la PS2. La historia continúa donde la dejó el primer juego, lo que significa que estamos a punto de enfrentarnos a una "horda de alienígenas biomecánicos".
Habrá seis razas seleccionables, entre las que se incluyen la Terran, Nomad, Eldred, Scarab, Drakken y Vorgan. Cada raza tendrá su propio conjunto de puntos fuertes y débiles. Así que, muy al estilo del popular juego de PC, Starcraft, tendremos que aprender a utilizar las tecnologías y habilidades de cada una de las razas para detener la invasión alienígena. Y, puesto que los planes online de Sony todavía no están nada claros, Armada 2 contará con una modalidad multijugador que aproveche las posibilidades del multitap, permitiendo hasta a cuatro jugadores competir entre sí. Esperamos saber pronto algo más sobre este prometedor título.



Este no es un modelo interno del juego, sino una imagen de un vídeo, per sirve para hacernos una idea del aspecto que tendrá parte de la arquitectur que nos encontraremos. Cada raza alienígena tendrá naves y unidade drásticamente diferentes.



Las razas alienígenas vienen en todas las formas y colores. Estos en particular parecen medusas gigantes. Será interesante ver qué tipo de habilidades poseen.

Puesto que las batallas se desarrollan en el espacio, los desarrolladores de Armada 2 podrán incluir todo tipo de efectos especiales además de mostrar un buen número de naves en pantalla al mismo tiempo.





En lo que parece una escena sacada de un película de ciencia ficción de alto presupuesto, cuatro razas alienígenas distintas se enfrentan en combate para decidir cuál es la especie dominante. ¿Quién logrará triunfar y gobernar la galaxia?

Distribuidor: Por Determinar
Desarrollador: Metro3D
Disponible: Otoño
Tipo: Estrategia
Número de Jugadores: 1-4 Jugadores
Número de Discos: 1

NHL 2001

El hockey sobre hielo nunca ha tenido ta buen aspecto

Continuando la tradición establecida por los pasac títulos de esta serie, NHL 2001 aprovechará todas opciones y modalidades a las que los aficionados al hockey es acostumbrados, pero también incluye unas cuantas novedade Gracias a la potencia de la PS2, los gráficos del juego han s llevados al siguiente nivel. Todo, desde el hielo a los jugador parece mucho más real. La inteligencia de los jugado controlados por la máquina también ha mejorado drásticamen de manera que se comporten de forma más similar a oponent humanos en lugar de robots programados. Más interesar resulta el hecho de que no sólo podremos jugar con los equip normales de la NHL sino también con cualquiera de los 20 nuev equipos internacionales recién añadidos. Así que todos los q hayáis soñado con jugar en equipos de Ucrania o Latvia pare que van a ver ese sueño cumplido, por extraño que parezca. Junto con estas mejoras, podremos encontrar además modalidades de juego estándar (Partido Rápido, Temporad Playoffs, Torneos).



Teniendo en cuenta el estupendo aspecto que tiene todo, será interesante ver si los controles están a la par con pasados títulos de NHL. Tenemos la sospecha de que así será.



Los nuevos ángulos de cámara en esta versión del juego permiten una experiencia más "cercana a la acción". Nos sentiremos metidos en el meollo del juego.



Esperamos que esta vez nos dejen desarrollar las jugadas mejor que en otros títulos de hockey, ya que en otras ocasiones no hay manera de hacer un pase o un tiro a puerta en condiciones.



Parece que vamos a ver muchos efectos especiales como éste que se ha vuelto tan popular en que el movimiento se vuelve borroso. Parecen haberle cogido el tranquillo al hardware de la PS2 y están tratando de hacer algo distinto en cada juego.



A veces, cuando la cosa está tranquila, al portero le gusta tomarse un descanso, sentarse y relajarse. ¿No os gustaría poder tomároslo con tanta calma?

Distribuidor: Electronic Arts
Desarrollador: EA Sports
Disponible: Otoño
Tipo: Deportes / Hockey
Número de Jugadores: 1-8 Jugadores
Número de Discos: 1

Midnight Club

Un juego de carreras como ningún otro de PS2

Distribuidor: Proein
Desarrollador: Rockstar Games / Angel Studios
Disponible: Otoño
Tipo: Carreras
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

El primer juego de careras de PS2 de los creadores de Midtown Madness para PC tiene un aspecto cada vez más prometedor, y ya han podido verse versiones jugables del título, con lo que podemos hacernos una mejor idea de lo que nos vamos a encontrar.

Además de los numerosos callejones y avenidas por los que podremos movernos en cada una de las ciudades, los enormes circuitos urbanos de Midnight Club estarán llenos de atajos mucho menos obvios y que servirán para ahorrarnos mucho tiempo (y dejarán intrigados a nuestros rivales). Por ejemplo, podremos meternos a través de un garage lleno de trailers de 18 ruedas, y dejarlos sin soportes a nuestro paso, de modo que caigan y bloqueen el camino a nuestros oponentes, que tendrán que buscarse otra forma de llegar a la meta. También habrá cierto número de zonas ocultas (como el interior de un portaaviones) para las que hará falta tener una gran pericia al volante si queremos acceder a ellas.

También nos hemos enterado de que los coches que podremos conducir serán específicos para cada ciudad en la que compitamos, y, a medida que vamos ganando más carreras, podremos ir comprando mejores coches o mejorar los ya existentes con nuestras ganancias.

A eso añadimos unos estupendos efectos en tiempo real, un número de frames constante y alto, y un montón de tráfico realista y tenemos un juego de carreras que estamos deseando ver en mayor profundidad.



Si causamos demasiados accidentes, la policía nos buscará.



El tráfico hará caso de los semáforos y demás señales, como los stop, pero eso no significa que nosotros tengamos que hacerlo.

Estamos deseando sentarnos al volante de esta preciosidad.



El humo, los reflejos y la iluminación en tiempo real contribuyen en gran medida a la atmósfera del juego.



Se pueden ver edificios a gran distancia, pero será mejor que nos concentremos en echar a nuestro oponente del camino, antes de que lo haga él.



Dependiendo de la ciudad en que nos encontremos, podremos conducir todo tipo de vehículos desde deportivos japoneses a coches como el que puede verse en esta imagen.

ONI

El interesante juego de acción de Bungie ya está más cerca

Desde la preview del último mes, hemos tenido oportunidad de ver más cosas sobre la versión de PlayStation2 de Oni. Aunque la conversión todavía parece no estar muy avanzada, lo que hay sirve para hacerse una buena idea de la intensa acción y los colosales entornos que podemos esperar encontrarnos en el producto final.

La demo, que estaba funcionando en hardware de desarrollo, mostraba a la estrella del juego, Konoko, llegando a una zona comercial de una ciudad por la noche y con una bonita iluminación, montada en una moto al más puro estilo Akira, todo ello en una secuencia hecha usando el propio motor del juego. Desde ese momento corre, salta y rueda por un enorme complejo que sirve para demostrar no sólo las perfectas animaciones del juego, sino también su impresionante arquitectura (diseñada por auténticos arquitectos).

Las armas que se han podido ver en acción incluyen rifles, ametralladoras y lanza-cohetes, todas ellas muy espectaculares, y pueden conseguirse desarmando a enemigos con un movimiento especial. Hablando de movimientos, también se puede ver a Konoko realizando algunos brutales lanzamientos al estilo de la lucha libre, además de un buen número de puñetazos y patadas.

No cabe duda de que Oni va a resultar una experiencia llena de acción. Tendremos más sobre este juego a medida que avance su desarrollo.



Los entornos tienen un aspecto impresionante, y también podremos aprovecharlos para hacer nuestros movimientos.



Los enemigos del juego van desde simples guardias a gigantescos mechs o estos soldados con aspecto de samurai.

Parece ser que Konoko puede cambiar de uniforme según la misión.



Las armas de Konoko despiden brillantes destellos al disparar y expulsan casquillos, y pueden usarse para abrirnos camino a través de ventanas cerradas.



En la demo, Konoko entra en escena durante una secuencia automática y después se lanza directamente a la acción sin tiempos de carga.

Distribuidor: Proein
Desarrollador: Rockstar / Bungie
Disponible: Otoño
Tipo: Acción
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

Tiger Woods PGA Tour 2001

Tiger Woods lleva sus certeros golpes a la PS2

Distribuidor: Electronic Arts
Desarrollador: EA Canada
Disponible: Otoño
Tipo: Deportes / Golf
Número de Jugadores: 1-7 Jugadores
Número de Discos: 1

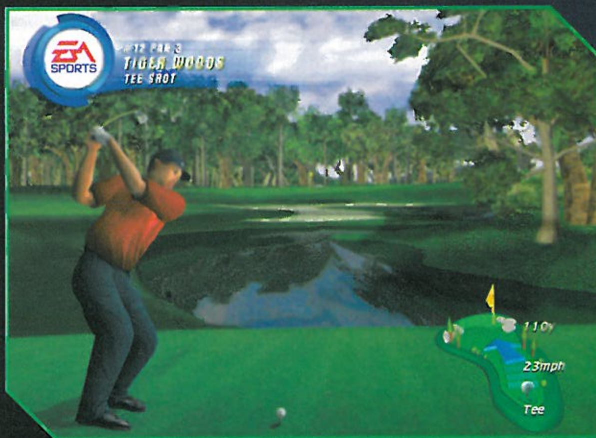
Ya podemos añadir Tiger Woods PGA Tour a la creciente biblioteca de títulos de PS2 de EA Sports, y, para variar, parece que tendrá un aspecto impresionante. A diferencia de los gráficos 2D digitalizados de la versión de PC, Electronic Arts va a explotar el potente hardware de la PS2 con campos y personajes completamente 3D. Podemos competir contra o como profesionales reales de la PGA como Tiger Woods, Justin Leonard, Brad Faxon, Stewart Clink, Stuart Appleby y muchos más.
Los campos enr los que podremos jugar incluyen Pebble Beach Golf Links, SpyGlass Hill y Poppy Hills. Se aprovecharán las nuevas funciones del DualShock2, con una función de swing analógico en tiempo real que nos permitirá utilizar nuestros propios conocimientos de golf para buscar el mejor enfoque posible. Por último, se ha hecho un gran esfuerzo para que los detalles sean lo más realistas posible, desde los ánimos y gritos de los espectadores a los comentarios de nuestros compañeros.
Un último comentario sobre estas pantallas. Están hechas a partir de elementos que aparecen en la versión de PS2, pero han sido retocadas para dar una mejor representación del aspecto que tendrán los gráficos definitivos. No es que esos gráficos definitivos vayan a ser muy distintos de los que veis aquí, pero por si acaso preferimos mencionarlo.

▼ Los modelos de los golfistas son impresionantes llenos de increíbles detalles como las arrugas de la ropa.

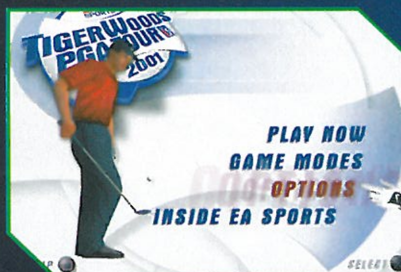




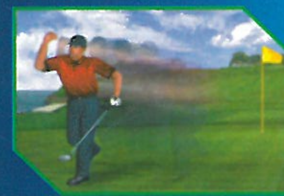
▲ Este golfista parece estar jugando en medio de un huracán, y es que, la verdad, el efecto de motion blur consigue hace que el golf parezca demasiado emocionante.



◄ Bonito, ¿eh? El reflejo del agua, los árboles, el cielo, todo está bien. Incluso el mini-mapa del hoyo de la esquina inferior derecha tiene buen aspecto.



▲ El menú principal comparte el mismo estilo visual de todos los títulos de este año de EA Sports, y en el vemos a Tiger haciendo su famoso numerito con la pelota de golf botando en su palo.



▲ Parece que ahora Tiger puede añadir la supervelocidad a su lista de habilidades. Esperemos que no se pasen con tanto motion blur en la versión final del juego.

FIFA Soccer World Championship

Con diferencia, uno de los juegos con mejor aspecto para PS2

Distribuidor: Electronic Arts
Desarrollador: EA Sports
Disponible: Otoño
Tipo: Deportes / Fútbol
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

Bueno, la verdad es que ya contamos casi todo lo que sabíamos sobre este juego en el número anterior, así que ¿qué más podemos decir? Como podéis ver en estas imágenes, este juego tiene pinta de ser increíble, mucho mejor que los anteriores FIFA, aunque ya sabemos precisamente por experiencia en esta misma serie que una mejora gráfica no supone necesariamente una mejor jugabilidad. Pero desde luego el detalle de los jugadores es notable y los distintos estadios están reproducidos a la perfección, incluso en las vallas publicitarias.
Sin embargo, el FIFA que veremos en nuestro país no será exactamente como el que aparece en esta página ya que, aunque utilice el mismo motor de juego, parece que pretenden mejorar aun más el aspecto de los jugadores, para que se parezcan más a los de verdad y lo que sí está claro es que los comentarios no serán los mismos, además de que es de suponer que se incluirán, como viene siendo habitual todos nuestros equipos. Además, el nombre también cambiará, aunque no sabemos con seguridad si se quedará simplemente en FIFA 2001, lo que sí sabemos es que, además de FIFA Soccer World Championship, otro de los nombres que suenan a nivel internacional es FIFA 2001 Major League Soccer.



▼ Esperemos que el juego aéreo juegue ahora un papel más importante que en anteriores ediciones, en que no ha dejado de ser algo casi anecdótico, fuera de lo que son los córners.



▲ Hay que tener cuidado con estas acciones. Si el árbitro nos ve y no tenemos buen cuidado de dar bien al balón podemos vernos en la calle y dejar a nuestro equipo en inferioridad de condiciones.



▲ Sobran los comentarios. Esta es una de esas pantallas que hablan por sí mismas: desde el cielo a los jugadores, o la gente que puede verse de pie, entre el público de las gradas, todo tiene un aspecto buenísimo.



▲ Un típico libre directo de esos que es gol seguro si se deja en manos del jugador adecuado. Es impresionante que la PS2 pueda mostrar a todos estos jugadores a la vez con semejante nivel de detalle sin que la velocidad se resienta.



◄ ""¿Seguro que el paso de baile era así?" "Que sí, hombre, tú levanta bien la pierna." "Cuidado, que viene el balón, tendremos que seguir ensayando más tarde."

STREET LETHAL

Crea y conduce tu propio coche

Desarrollado por Exackt Entertainment, un equipo compuesto fundamentalmente por antiguo personal de Square, Street Lethal trata el mundo de las carreras de prototipos, que tan pocas veces se ha visto en nuestras consolas. Ambientado en circuitos callejeros y de autopistas en diez localizaciones internacionales, entre las que se incluyen Los Angeles, Londres, y París, el principal atractivo de este título será sin duda la posibilidad de los jugadores de diseñar y correr en sus propios vehículos.

Por supuesto, habrá multitud de coches de nueva generación para conducir desde un rpincipio, incluyendo el K/2 de Vision Industries, o el C12-S Pagani Zonda. Activision también promete circuitos y coches secretos, carreras para dos jugadores y un motor de juego de nueva generación que moverá la imagen a 60 frames por segundo y una inteligencia artificial avanzada para nuestros oponentes. Por ahora tiene muy buen aspecto, y esperamos tener más información próximamente.



Podremos hacernos nuestros propios atajos por cada recorrido, algunos de los cuales pueden hacer que acabemos volando sobre nuestros rivales.



Activision promete que se producirán desperfectos en los coches de forma realista y en tiempo real, y que habrá una física de carrera muy precisa, además de una avanzada IA de nuestros oponentes.



Parece que los coches tendrán un nivel de detalle muy alto, con algunos de los mejores reflejos del escenario que se han podido ver.



Habrá doce licencias de prototipos para conducir, además de un editor completo para diseñar nuestros propios vehículos.



Las carreras se desarrollarán en cinco países diferentes: Alemania, Francia, Italia, Reino Unido y Estados Unidos.

Distribuidor: Proein
Desarrollador: Activision / Exakt Entertainment
Disponible: Primavera
Tipo: Carreras
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

NASCAR 2001

Los fans de Nascar podrán por fin correr en Daytona

Para este último Nascar, Electronic Arts ha tirado a la basura todos sus anteriores motores de juego (tanto de PlayStation como de PC) y han construido uno completamente nuevo partiendo de cero. Todo se ha mejorado, desde los gráficos y la física del coche a los comentarios y la inteligencia artificial de la máquina. Este parece que será, en todos los sentidos, un auténtico juego de carreras de nueva generación.

Junto con estas amplias mejoras, Nascar 2001 también contará con treinta y tres conductores y coches seleccionables, cada uno de ellos recreado fielmente hasta el más mínimo detalle. Si un conductor, en la vida real, tiende a meterse mucho en las curvas, el juego recogerá esta característica. Sin un coche tiene publicidad de Texaco en su parachoques trasero, llevará esa misma publicidad en el juego. A ver quién se atreve a decir que eso no es realismo.

Parece que habrá más de dieciocho pistas en las que competir, incluyendo el codiciado circuito de Daytona, así como otros circuitos por carretera completamente inventados.

Por lo que respecta a las modalidades de juego, podemos esperar volver a encontrarnos con la mayor parte de las que ya se incluían en la última entrega, junto con una nueva modalidad de Carrera que servirá para darle algo más de profundidad. Con todos esos factores a su favor, no resulta muy difícil suponer que este será el mejor Nascar hasta la fecha, y más si tenemos en cuenta el bajo nivel de otras entregas anteriores.

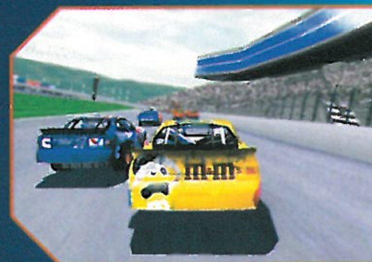


Rastros de humo, junto con los reflejos del sol y las chispas que saltan de los frenos, se convertirán en efectos comunes que veremos todo el rato. Si hay algo que la PS2 puede hacer bien, son los efectos especiales.

Distribuidor: Electronic Arts
Desarrollador: EA Sports
Disponible: Otoño
Tipo: Carreras
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1



Gracias a la mejorada inteligencia de los conductores controlados por el ordenador, las carreras serán mucho más interesantes y difíciles de ganar. Siempre tendremos algún rival siguiéndonos de cerca.



Todos los coches estarán hechos a imagen y semejanza de sus contrapartidas reales. Incluso la publicidad de los amortiguadores traseros parece perfecta. Como ya hemos dicho antes, los pequeños detalles son lo que cuenta.

Distribuidor: Proein
Desarrollador: Rockstar Games / Angel Studios
Disponible: Otoño
Tipo: Carreras / Acción
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

Smuggler's Run

Los juegos de capturar la bandera se cruzan con el combate de coches todo terreno

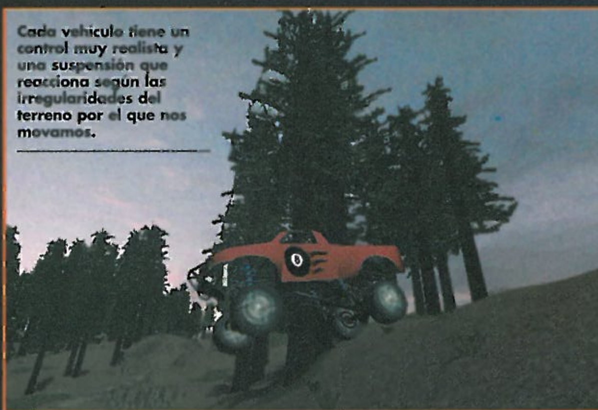
Sobre el papel, la premisa en que se basa Smuggler's Run parece lo suficientemente simple. Nuestro objetivo es seguir una brújula hasta un punto de recogida, coger unas cajas de contrabando y llevarlas a un punto de destino. Lo que puede hacer que este juego sea realmente interesante, sin embargo, son sus amplios escenarios, que tienen un gran aspecto y llegan hasta el mismo horizonte; si podemos verlo, es que podemos llegar allí, en un entorno completo en 360º.

Estos escenarios están llenos de multitud de detalles, tanto grandes como pequeños, que influirán en el desarrollo del juego. Hay ríos que cruzar, pueblos por los que atajar y múltiples atajos que tomar para evitar a la ley. Tendremos "ayudantes" controlados por la inteligencia artificial del programa que nos ayudarán a librarnos de los molestos vehículos de los defensores de la ley, pero si las cosas se ponen realmente feas, siempre podemos recurrir a embestirles directamente con la esperanza de dejarlos inutilizados.

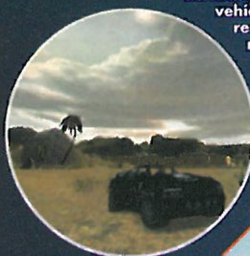
Naturalmente, ellos también pueden jugar a lo mismo y, cuando sufrimos daños, el control y rendimiento de nuestro irán empeorando como corresponde. Podemos perder los neumáticos, o se puede abollar la chapa, y podemos empezar a echar humo hasta que casi no podamos ni movernos en línea recta.



▲ El objetivo es lo suficientemente simple, pero llegar allí no lo será tanto. La poli nos estará esperando en cada curva ara cazarnos.



Cada vehículo tiene un control muy realista y una suspensión que reacciona según las irregularidades del terreno por el que nos movamos.



▼ Tendremos acceso a un determinado número de vehículos de alto rendimiento a medida que logremos progresar.



▲ Las ruinas antiguas del nivel del desierto son bastante bonitas de ver, pero el auténtico tesoro que ocultan es el gran número de atajos que ofrecen.



▶ Se puede conducir hasta esas montañas que pueden verse a lo lejos, y por el camino nos encontraremos con muchos edificios y accidentes geográficos.

NBA Live 2001

El nuevo juego de baloncesto de Electronic Arts tiene un aspecto fantástico



▲ El juego interior ha sufrido ajustes importantes. Luchar por ganar la posición será ahora una parte importante del mismo.



▲ Los estadios tienen buen aspecto, y los aficionados incluso sostendrán pancartas y se levantarán para animar. ¿Qué más se puede pedir?



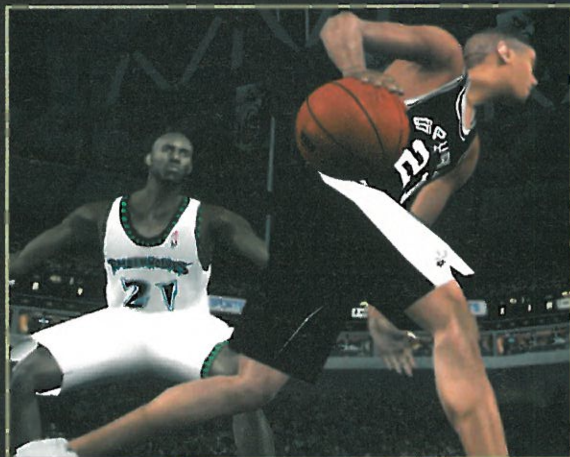
▲ No nos negaréis que Tim Duncan no sale bien en esta imagen, y fijáos en lo redondo que se ve el balón.

Los aficionados a la canasta ya están contando los días que quedan para la próxima temporada. Para ayudar a pasar el trago, EA Sports ha empezado a enseñar las primeras imágenes de la versión de PlayStation2 de su NBA Live 2001, previsto para este otoño.

El título todavía está al principio de su desarrollo, y el producto final debería tener aún mejor aspecto. Entre las novedades está la inclusión de nuevos movimientos, y la incorporación de todos los entrenadores reales de la NBA, y en nuevas secuencias de transición podremos verlos discutiendo las decisiones arbitrales, animando a los jugadores y haciendo otras cosas. Se han añadido nuevos comentarios que se supone que contribuirán a que esta parte del juego suene más natural y relevante que antes.

Podremos desbloquear el acceso a equipos clásicos del campeonato, dispondremos de opciones para crear nuestro propio jugador, bonificaciones a las valoraciones del jugador y mucho más al completar numerosos retos de juego (ganar por más de diez puntos, conseguir un triple doble, y cosas similares). Para redondear la jugada de la larga lista de opciones está la nueva banda sonora, entre hip hop y rap, y una modalidad de creación de jugador más detallada que antes.

Estas pantallas son todavía un poco prematuras, pero ya tienen una pinta prometedora. Esperamos tener más imágenes el mes que viene, además de información extra on aspectos tales como las posibles funciones analógicas DualShock2.



▲ Como el Madden de PS2, los jugadores de NBA Live están hechos con un buen número de polígonos, y caras hechas con la técnica de Cyber Scan para mayor realismo.

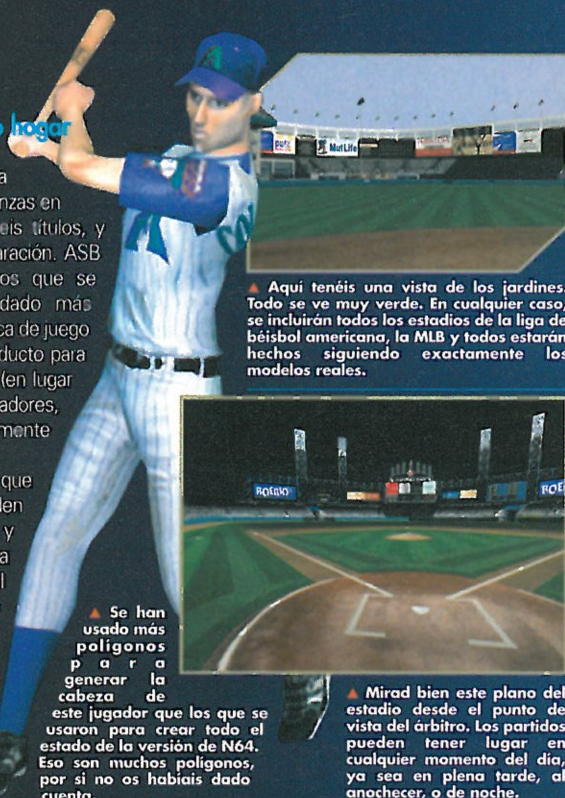
Distribuidor: Electronic Arts
Desarrollador: EA Canada
Disponible: Otoño
Tipo: Deportes / Baloncesto
Número de Jugadores: 1-7 Jugadores
Número de Discos: 1

ALL STAR BASEBALL 2002

La popular serie de N64 encuentra un nuevo hogar

Junto con Electronic Arts, Acclaim es otra compañía que está poniendo muchas esperanzas en la PS2. Hasta ahora se han anunciado ya seis títulos, y estamos seguros de que hay muchos más en preparación. ASB 2002 fue en realidad uno de los primeros juegos que se comentaron, pero hasta hace poco no había dado más información sobre él. Buena parte de la mecánica básica de juego seguirá siendo la misma, pero, tratándose de un producto para PS2, contará con muchos retoques extra, como tres (en lugar de dos, como hasta ahora) comentaristas y presentadores, seis modalidades de juego y gráficos substancialmente mejorados. Aunque, naturalmente eso no será todo.

Por desgracia, todavía no disponemos de imágenes que muestren a los jugadores en el campo, pero pueden verse otros detalles sobre el campo, el público y similares, aunque desde luego lo va a tener difícil para competir con Gekikuukan Pro Baseball de Square, del que ya os hemos enseñado muchas imágenes, y que ha puesto el listón muy alto para los que vengan después. En cualquier caso, Acclaim todavía dispone de mucho tiempo para mejorar hasta el último detalle de su ASB 2002 y, si termina jugándose aunque sea remotamente tan bien como el título de Square, desde luego merecerá la pena esperar.



▲ Se han usado más polígonos para generar la cabeza de este jugador que los que se usaron para crear todo el estado de la versión de N64. Eso son muchos polígonos, por si no os habíais dado cuenta.

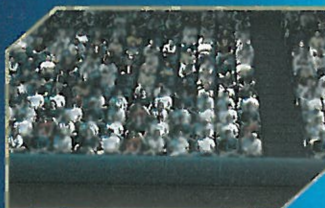


▲ Aquí tenéis una vista de los jardines. Todo se ve muy verde. En cualquier caso, se incluirán todos los estadios de la liga de béisbol americana, la MLB y todos estarán hechos siguiendo exactamente los modelos reales.

▲ Cuando los jugadores estén situados sobre el campo va a resultar difícil distinguir entre un partido televisado y uno de PS2. Bueno, vale, quizá no resulte tan difícil.



▲ Mirad bien este plano del estadio desde el punto de vista del árbitro. Los partidos pueden tener lugar en cualquier momento del día, ya sea en plena tarde, al anochecer, o de noche.



▲ Los espectadores no tienen mala pinta, pero si ponéis un poco de atención, veréis como algunos se repiten una y otra vez. ¿Cuántos gemelos tiene el tío de la camiseta roja? De todas formas, lo más probable es que nunca lleguemos a ver al público tan de cerca, así que será un detalle que no se notará tanto, pero sigue siendo un esfuerzo que se agradece.

Distribuidor: Acclaim
Desarrollador: Acclaim Studios Austin
Disponible: Abril 2001
Tipo: Deportes / Béisbol
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

EVERGRACE

¿El único juego de rol de PS2 con sentido de la moda?

Ya hemos sacado unas cuantas imágenes de Evergrace en anteriores números, pero todas ellas se centraban fundamentalmente en un personaje, Yuterald. Como la mayoría recordaréis, es un espadachín de talento del pueblo de Stolta. Hay también otro personaje importante en el juego, que se llama Sharamy. Poco se conoce de ella, aunque sí se sabe que es bastante joven y no tiene mucha experiencia como guerrera. A pesar de eso, lleva un arco y flechas como principal método de defensa. Sharamy también empieza el juego en un lugar completamente distinto a Yuterald y se encontrará con una serie de personajes y lugares diferentes durante su viaje.

Aunque Evergrace pueda parecer en un principio como cualquier otro juego de rol serio, no podría estar más lejos de la realidad. La verdad es que logra tener un buen sentido del humor. Muchas de las cosas que pasan son bastante divertidas. Es más, un par de elementos clave de juego servirán para echarnos unas risas. Uno de ellos es el "Sistema de Vestimenta". Cuando derrotamos a determinados enemigos, dejarán caer varios tipos de ropa. Algunos pueden soltar botas, mientras otros dejarán sombreros o pantalones. Y aquí es donde empieza lo loco: se supone que debemos recoger estas prendas de ropa y llevarlas de forma que queden conjuntadas. Entonces, cuando nos encontremos con un examinador, se fijará en cómo vamos vestidos y nos dará una puntuación según lo bien que vaya nuestro personaje. Cuanto mayor sea la puntuación, más baratos nos costarán las armas y objetos. Y esto es sólo el principio. Evergrace probablemente oculte aun más elementos disparatados que todavía no hemos logrado descifrar. Os lo haremos saber en cuanto descubramos algo nuevo.



▲ Gracias a su arco, Sharamy puede atacar desde una buena distancia. Yuterald es justo lo contrario y sólo puede atacar a los oponentes que estén junto a él con su espada.



▲ La mayor parte de las secuencias de historia, incluyendo ésta de presentación, están hechas usando los propios gráficos del juego. La verdad es que no hay ninguna secuencia de vídeo generada por ordenador en este juego de la que podamos hablar, excepto la de introducción.



▲ Nada más tener el control de nuestro personaje, no tendrá ningún tipo de arma. Tendremos que hacernos con una. Hasta que lo hagamos, todo el combate tendrá que hacerse mano a mano.



▶ Si tenemos en cuenta que este juego estaba pensado en un principio para la PlayStation original, resulta sorprendente lo bien que están algunos de los escenarios. Incluso puede verse cómo la hierba y las hojas se mecen al viento.



◀ Esta es la pantalla de inventario en la que tenemos que equipar las distintas armas y prendas de ropa. También podemos echar un vistazo y usar los distintos objetos que tenemos en esta pantalla.

Distribuidor: Virgin Interactive Entertainment
Desarrollador: From Software
Disponible: Por determinar
Tipo: Rol
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: 1

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

Aviso: Algunas de estas imágenes están sacadas de una cinta de vídeo, por lo que la calidad de las mismas no es tan buena como la imagen real.

▼ Solid Snake ha sido nuevamente llamado al servicio, cuando preferiría estar tranquilamente en su casa de Alaska, jugando con sus perros. Han pasado unos cuantos años, y se le nota.

EL JUEGO, SEGÚN LAS PROPIAS PALABRAS DE HIDEO KOJIMA



Hay muy pocos momentos como éste. El día anterior al inicio del E3 en las instalaciones de los Estudios Universal, periodistas del mundo de los videojuegos de todas partes del mundo se reunieron en una oscura sala de proyecciones. Sabíamos que nos esperaba una buena, que estábamos allí para ser testigos de la primera vez que se mostraba la secuela del legendario Metal Gear Solid. Aun así, ninguno se podía imaginar el increíble aspecto que tenía el juego.
El único evento comparable a éste fue cuando Nintendo presentó su Super Mario 64. Durante los casi diez minutos que dura el vídeo de MGS2, todo el mundo estaba en un estado constante de asombro, la gente estaba, literalmente sonriendo de oreja a oreja, con la boca abierta de par en par, todo el rato (por difícil que parezca). Cuando se terminó, hubo una espectacular ovación, que nunca habíamos visto antes en ningún otro juego. El Director de Proyecto, Hideo Kojima, y su equipo estaban allí para darse un baño de gloria. Este es el juego con mejor aspecto que hayamos visto nunca. Y no es sólo cuestión de gráficos, son los movimientos, los detalles, la música, la historia... todo está al mayor nivel. Así que seguid leyendo y ved por vosotros mismos lo increíble que es Metal Gear Solid 2.

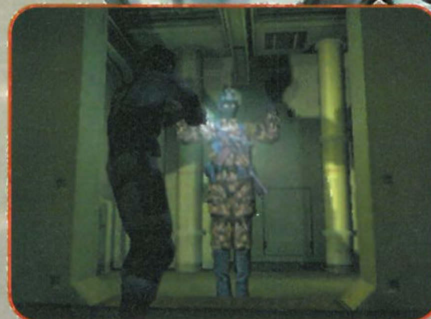


▲ Snake habla con Otacon por medio de su Codec mientras el nuevo Metal Gear Ray se mueve por el fondo. En esta escena, Snake comenta "Otacon, esto es malo", ¡no sabe lo corto que se queda!





▲ Los enemigos son ahora mucho más listos. Será difícil para Snake mantener a raya a muchos de ellos con una simple pistola.



▲ Snake tiene a este soldado bien pillado, así que ha decidido rendirse. Fijáos que ahora Snake lleva una linterna montada sobre su arma.



En persona, Hideo Kojima es una persona muy sencilla y atenta, cualquiera diría que es uno de los principales diseñadores de juegos del mundo. Estuvimos hablando con Mr. Kojima en el E3 sobre su Metal Gear 2...

Aviso: Las primeras preguntas fueron realizadas por distintos miembros de la prensa durante la conferencia de prensa celebrada tras la presentación del vídeo.

PSM: Por saberlo, ¿cuánto de lo visto en el vídeo del E3 es parte del juego en sí, y cuánto es un simple vídeo generado por ordenador?
Hideo Kojima: Todo lo que se ha visto está sacado del propio juego que yo mismo jugué y edité para la cinta.

PSM: ¿Es difícil desarrollar para la PlayStation2?
HK: Sí, es difícil. Por ejemplo, con una mano, ahora necesitamos los cinco dedos. Así que es difícil, pero, al mismo tiempo, la PS2 me permite hacer muchas cosas, así que es muy divertido desarrollar para ella. Cuando nos encontramos con un problema, nuestro equipo siempre trata de abordarlo de una forma distinta, no nos rendimos.

PSM: ¿Cuánto se está gastando en el desarrollo del juego?
HK: Suficiente para producir una película japonesa de Godzilla (risas).

PSM: Tiene Snake algún compañero/a, como Meryl, en la secuela?
HK: Es un secreto.

PSM: ¿Qué significado tiene el subtítulo "Sons of Liberty" (Hijos de la Libertad)?
HK: Lo siento, pero eso también es secreto (risas). Ya iremos desvelando la historia el año que viene.

PSM ¿Dónde está ambientado el juego?
HK: Manhattan, Nueva York.

PSM: ¿Cuántas horas de juego esperáis que tenga la versión final del título?
HK: No lo sé (risas).

PSM: ¿Estáis trabajando con alguien para incorporar información táctica y de armamento real en el juego?
HK: Hemos trabajado con Mr. Motosada Mori, el mismo asesor militar que ya utilizamos en el último Metal Gear. Nos dio lecciones y preparación real sobre las tácticas de infiltración de las unidades de operaciones especiales, y sobre la limpieza, cuando van de habitación en habitación para ver si hay alguien tratando de esconderse o no. También hemos leído libros, visto vídeos, consultado Internet, incluso hemos estado en un auténtico buque cisterna para ver cómo es, y cosas así. Estudiamos todos los días. Hemos tratado de incorporar lo que hemos aprendido al juego tanto como nos ha sido posible.
Habrá muchas armas distintas, como los dardos tranquilizantes. Los jugadores más hábiles podrán terminarse el juego usando sólo los tranquilizantes, sin tener que matar a nadie. Ese es la única arma nueva de la que hemos estado hablando, pero habrá muchas diferentes. Habrá armas de las que existen de verdad, y otras inventadas basadas en material de alta



▲Para acabar con estos tipos, tendremos que apuntar por debajo de sus escudos para poder alcanzarles.

▼ ¡Menudos efectos de lluvia! Y fijaos también en el buen aspecto que tiene Snake, sobre todo los detalles de su cara.

Snake sigue siendo el mejor, y está dispuesto a tener unas palabritas con quien opine lo contrario.



▲ Snake se pone a cubierto cuando revienta una gran ventana de cristal.



▲ Si os preguntáis lo realistas que son los escenarios de MGS2, os diremos que incluso se puede disparar a las hojas de las plantas.

Este es Metal Gear RAY

El nuevo Metal Gear fue creado para destruir otros prototipos de Metal Gear que se venden en el mercado negro. Puede bucear en el agua, y es lo suficientemente grande para causar unos cuantos destrozos por Nueva York, a lo Godzilla. Los malos están intentado robárselo a los Marines.





▶ Durante una escena del video de MGS2, puede verse "Marines" claramente grabado en la coraza externa del Metal Gear.

ecnología existente en la realidad; es decir, inventadas pero con una base real.

PSM: Estará el juego en CD o en DVD?
HK: Probablemente DVD.

PSM: Está el juego realizándose con posibilidades de red en mente, como partidas online multijugador?
HK: Ahora mismo nada, pero lo estamos pensando, y creemos que algo habrá en ese tema.

PSM: El juego anterior se centraba en el tema de los genes, y cómo determinan nuestro destino. ¿Cuál es el principal tema de Metal Gear 2?
HK: Estamos ahora entrando en una época de digitalización, una sociedad digital. Tenemos dinero digital, e incluso la ingeniería genética se realiza digitalmente. Este juego tocará ese tema, como una alarma, un aviso, sobra la digitalización de la sociedad. Incluso el subtítulo, "Sons of Liberty" (Hijos de la Libertad), se refiere a ello. ¿Qué clase de libertad tenemos en una sociedad tan digitalizada?

PSM: ¿Volverá la caja de cartón?
HK: Sí, habrá muchos tipos de cajas de cartón (risas).

PSM: Se ha creado MGS2 pensando en la industria cinematográfica y la convergencia digital?
HK: El cine es uno de mis hobbies. He visto muchas películas cuando crecía, y probablemente se vea esa influencia de cómo me he criado en todos mis juegos.

PSM: ¿Cuánto tiempo lleva el juego en desarrollo, y cuánto tiempo más llevará completarlo?
HK: Empezamos con los experimentos básicos hace un año, y ahora que ya llevamos un tiempo trabajando con la PS2, sabemos cómo se verá MGS2 en el sistema. Hemos creado el sistema y motor de juego, y desde ahora tenemos que trabajar en la historia y pulirlo todo mucho más. Seguramente nos lleve otro año más.

PSM: Cómo te sientes ahora, que ya has presentado MGS2 a todo el mundo?
HK: Estaba muy preocupado. Nunca había mostrado imágenes de un juego en una sal de proyección de un estudio de cine, pero parece que fue muy bien recibido por todos, por lo que ahora estoy feliz.

PSM: Por el vídeo, parece que el nuevo Metal Gear se pueda transformar en una especie de submarino...?
HK: Los detalles al respecto todavía son secretos, pero sí, puede. La nueva versión se llama Metal Gear Ray (ese nombre viene de "manta ray", manta raya en inglés), como una manta raya. Antes, Metal Gear Rex tenía ese nombre por el Tyrannosaurus Rex.

PSM: ¿Funcionarán el radar y el medidor de huida igual que antes?
HK: Seguirá habiendo un radar, pero será algo distinto.

PSM: Por el vídeo, se puede ver que tanto Otacon como Revolver Ocelot regresarán, ¿volverán también otros personajes de MGS? Y además, ¿se han decidido ya los nombres de los nuevos personajes?
HK: Lo siento pero es todo secreto. Aunque los nombres sí han sido decididos.

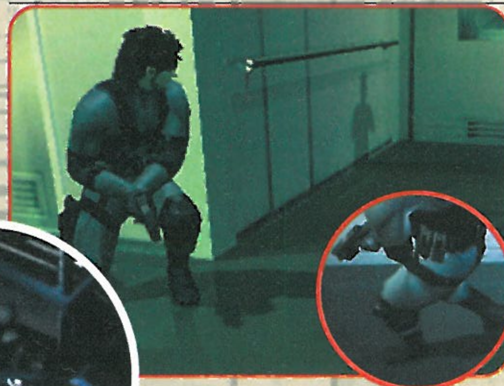
PSM: Durante el vídeo, ¿no es la voz de Liquid Snake la que dice "Ha pasado mucho tiempo" a Snake?
HK: Sí, esa era la voz de Liquid. Todavía no hemos hecho a estas alturas todo el doblaje, pero hemos hecho suficiente para este vídeo, y sí que era la voz de Liquid Snake la que se podía oír.

PSM: Se va a desvelar más información en el Tokyo Game Show de otoño?

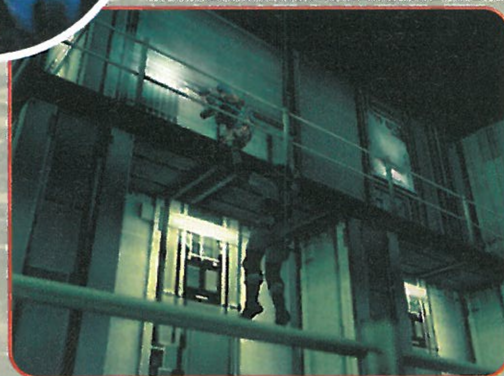


▲ ¿Snake contra ocho soldados? Se puede apuntar mejor con la perspectiva de primera persona, pero entonces no nos podemos mover.

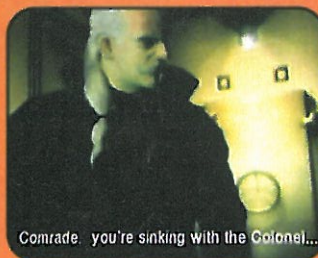
▼ Los guardias enemigos son más listos que antes, ahora incluso pueden descubrirnos por nuestra sombra. Habrá que estar pendiente de las luces.



◄ Cuando Snake se ve metido en un tiroteo entre estas estanterías, vemos saltar botellas y frutas con los disparos.

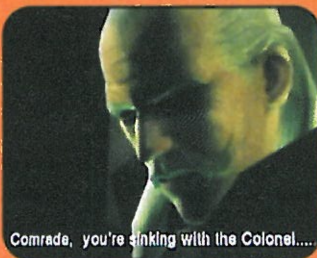


▲ Snake tiene muchos movimientos. Uno de los que más nos han gustado (y de los que posiblemente resulten más útiles) es cómo puede descolgarse de una cornisa para evitar ser visto. Podemos desplazarnos lateralmente, o dejarnos caer por sorpresa sobre un guardia.



VUELVE OCELOT

El único de los principales malos que sobrevivió en MGS vuelve, y con una mano nueva. Cuando apareció en el vídeo, todo el mundo aplaudió.



HK: Posiblemente.

PSM: El último Metal Gear podía terminar de dos formas distintas, ¿será una de ellas el final "auténtico desde el que parte este MGS2?
HK: Sí.

PSM: ¿Algún comentario sobre los nuevos movimientos de Snake?
HK: Snake puede desplazarse lateralmente usando las manos mientras está descolgado de una cornisa, y hacer volteretas. Puede colgarse de algunos cosas, y auparse para ver si hay alguien arriba. O puede caer sobre un enemigo y dejarle inconsciente, o dejarse caer a un nivel inferior siempre que no esté demasiado lejos. Puede apoyarse contra la pared como antes, pero ahora puede asomarse por una esquina para ver qué hay al otro lado. Todos los botones del DualShock2 son analógicos, así que, por ejemplo, al avanzar con cuidado, Snake podrá hacerlo más o menos rápidamente. Puede desenfundar su arma rápidamente. Todos los botones tendrán funciones analógicas.

PSM: Cómo funciona el punto de vista de puntería en primera persona?
HK: Pulsamos un botón para entrar en perspectiva de primera persona. No tenemos por qué entrar en esta vista, si queremos podemos simplemente disparar en tercera persona. Siempre nos movemos en tercera persona; sólo los tiroteos pueden hacerse en primera persona. La ventaja de disparar en primera persona es que podemos apuntar con nuestra arma, para disparar a la cabeza, el brazo o el pie. Según donde alcancemos al enemigo tendrá distintos efectos. Por ejemplo, con la Pistola Tranquilizante, si acertamos en el cuello, quedarán inconscientes inmediatamente, sin embargo, si les alcanzamos en un brazo o pierna, puede que tarde unos momentos en hacer efecto. Si acertamos con el dardo tranquilizante directamente en el corazón, morirán. Al disparar en tercera persona siempre disparamos al estómago.

PSM: ¿Puedes hablar más específicamente sobre la inteligencia artificial del enemigo? ¿cómo pueden detectarnos?
HK: Estamos usando aproximadamente un tercio del Emotion Engine de la PS2 sólo para la inteligencia artificial del enemigo. En el anterior Metal Gear, normalmente era cosa de Solid Snake contra puede que sólo uno o dos soldados, pero esta vez Snake se enfrentará a muchos más enemigos a la vez, que estarán dirigidos por jefes y sub-jefes que les darán instrucciones según la situación en que esté Snake. Estamos trabajando en una IA muy compleja.
Por ejemplo, ahora los enemigos pueden descubrirnos por nuestra sombra. Además, si un enemigo encuentra sangre en el suelo, sabrá que algo ha pasado y seguirá el rastro. Cuando Snake dispare a alguien, puede que todavía logre enviar un mensaje por radio antes de caer, lo que servirá para atraer refuerzos. Entonces un equipo irá al lugar desde el que se envió el mensaje, y trabajarán juntos para barrer toda la zona, moviéndose en grupos y dirigiéndose en diferentes direcciones. Además, la forma de enfrentarse a Snake dependerá del arma que lleve. Si sacamos una pistola, se lanzarán a por nosotros, mientras que, si sacamos la ametralladora, retrocederán.
No sólo los soldados usarán estas nuevas estrategias como trabajar en equipos, sino que también Solid Snake puede usar nuevas estrategias. Por ejemplo, si disparamos a una cañería, saldrá vapor que puede hacer daño a los enemigos. También podemos disparar a los transmisores de los soldados para que no pidan refuerzos. También podemos hacer que nuestras balas reboten en las paredes, son todo nuevas posibilidades de las que disponemos.

PSM: Cuando disparamos a alguien, ¿los cuerpos desaparecen como antes o tenemos que esconderlos?
HK: Hay que esconderlos. Podemos, por ejemplo, guardar los cuerpos en una taquilla, o nosotros mismos podemos escondernos en ella. Esto es algo que queríamos hacer en la entrega anterior. Podemos incluso abrir y cerrar la puerta y usarla como escudo.

PSM: En el juego anterior, si atacábamos a alguien y nos marchábamos, se limitarían a volver a lo que estaban haciendo. ¿Serán ahora algo más sensatos?
HK: Esta vez, cuando el tipo se recupere, tratará de tomar otro camino diferente porque sabe que algo ha pasado, que ha sido atacado. O puede que pida refuerzos para proteger la zona.

PSM: Parece que, con la inteligencia

Hora de la siesta

Una de las escasas nuevas armas desveladas hasta el momento es la pistola tranquilizante de Snake. Deja temporalmente inconsciente a un enemigo. De hecho, un jugador hábil podría pasarse el juego entero sin matar a un solo soldado. Dependiendo de dónde acertemos a un enemigo, podría perder el conocimiento inmediatamente o tener tiempo de pedir refuerzos.



Aquí vemos a Snake apuntando cuidadosamente a su enemigo a través de una gran sala. No hay nadie más cerca, sólo este guardia solitario...



¡Toma! Un dardo tranquilizante justo a la cabeza. El guardia queda inconsciente inmediatamente, y no tiene tiempo de avisar a nadie más.



Es agradable ver que, con gráficos tan super-realistas, el juego sigue teniendo su especial encanto. "ZZZZZ..."

Entoncés ¿quién sale en el juego?

Estos bocetos de personajes estaban incluidos como parte del kit de prensa de Metal Gear Solid 2 que se entregó en la presentación. Aunque no se dieron nombres, resultan intrigantes. El primer personaje parece Snake, pero no lo es, ¿podría ser Liquid Snake o su otro clon, Solidus? Ya pueden empezar las especulaciones.















Revolver Ocelot vuelve definitivamente para causar más problemas.



Se creía que Liquid Snake había muerto al final de MGS, ¿podría el virus Fox Die haberle traído de vuelta?

enemiga mejorada, el juego será mucho más difícil...

HK: Sí, si nos encuentran, el juego puede volverse muy difícil. Un guardia no es muy experto luchando, pero si ese guardia usa la radio y llama a un equipo especial de cuatro miembros, esos son más listos y sí saben luchar. Si todo lo que tenemos es una pistola, podríamos perder. Pero, claro, cuando tenemos más armas y ponemos trampas, será más fácil.

PSM: La música que suena durante el vídeo de MGS2 es increíble...

HK: Esta vez la música es dinámica, está cambiando constantemente para adecuarse a la acción o momento. Por ejemplo, cuando Snake se enfrenta a una determinada situación, la orquesta puede dejar sólo la percusión. No vamos a cambiar los temas musicales, sino más bien hacer cambios en el tema que tenemos, como si toda la orquesta estuviera pendiente de lo que hace el jugador e hiciera cambios sobre la marcha.

PSM: ¿Está Fox Hound involucrada, o se enfrenta Snake a una nueva organización?

HK: Eso es secreto.

PSM: ¿Puedes decirnos, más o menos, cuánto tiempo ha pasado entre el último juego y MGS2?

HK: Varios años.

PSM: Ahora Snake parece más duro...

HK: Ahí tenemos otro pequeño misterio.

PSM: ¿Tiene lugar todo el juego en el barco, o quizá también en Alaska, o Manhattan...?

HK: También es secreto. El buque no es todo, pero eso es lo que podemos decir por ahora.

PSM: El eslogan de MGS2 es "Un día, MGS cambió los juegos del mundo... Y ahora, el mundo cambia MGS". ¿Qué quiere decir eso exactamente?

HK: Esta vez quiero crear un mundo muy realista de modo que se apliquen todas las leyes de la física. Quiero que los jugadores sientan el calor y la humedad del aire. Para lograrlo, tenemos lluvia, vapor, aliento, imágenes borrosas... Utilizamos los gráficos para hacer que el jugador se sienta como si fuera realmente parte de este mundo. Por ejemplo, cuando Solid Snake camina por un pasillo, se puede ver su reflejo en el suelo. Al hacer eso, tenemos a Solid Snake y su reflejo ahí, así que es el doble de trabajo. En la mayor parte de los juegos no solemos tener ahí los reflejos, en vez de eso, utilizan los polígonos en el modelo en sí, y por eso se ve diferente. Estamos haciendo cosas diferentes.

PSM: ¿Habéis determinado ya el máximo número de enemigos al que nos enfrentaremos a la vez?

HK: Está determinado, pero la verdad es que varía de una escena a otra. Por ejemplo, en la cubierta del barco en la que tenemos grandes olas y mucha lluvia, no veremos muchos personajes. Pero en otras zonas podemos simplificar el entorno y centrarnos en muchos enemigos. Es algo que depende de lo que exija cada escena.

PSM: ¿Cómo ha podido tu equipo crear un juego que supera en tanto a todos los demás títulos de PS2 vistos hasta la fecha?

HK: (risas) El juego final será mucho mejor. Igual que ocurrió cuando enseñamos el vídeo del anterior Metal Gear Solid (si echamos la vista atrás, no es tan bueno). El MGS final es mucho mejor que el vídeo que presentamos durante el E3 del '97. Lo que tendremos el año que viene, en el E3, será mucho mejor. Otra cosa es que cuando empezamos con el último Metal Gear, la mitad de los miembros del equipo nunca habían creado antes un juego. Esta vez, ya tienen la experiencia del primer juego, así que tenemos un equipo mejor.

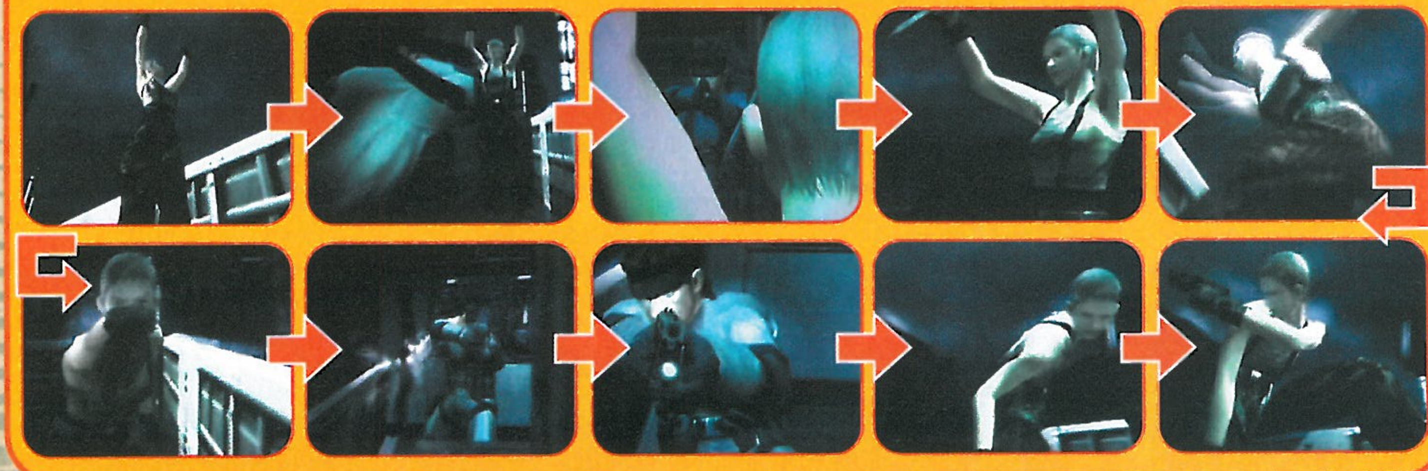
PSM: Una última pregunta. ¿Cuál crees que es la principal preocupación, el principal objetivo, al hacer Metal Gear Solid 2?

HK: Puesto que es un juego de PlayStation2, la gente probablemente espera unos gráficos estupendos, pero eso no es lo principal que esperamos conseguir. Queremos crear un excelente mundo virtual en el que podamos sentirlo todo, donde podamos ser parte de ese mundo. Ese es nuestro auténtico objetivo.

PSM: Mr. Kojima, muchas gracias por su tiempo, estamos deseando echarle el guante a Metal Gear Solid 2.

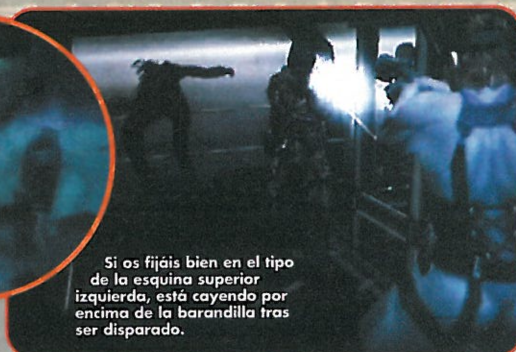
A un lado, Matrix

Durante una de las escenas del vídeo de MGS2 que pudimos ver, esta misteriosa chica le lanza un cuchillo a Snake, causando un efecto ondulante muy parecido a los de Matrix.



Snake tiene un montón de polígonos sólo en su cara, así que puede expresar una gran variedad de emociones. Esto será muy útil en cualquiera de las múltiples secuencias de historia del juego.





Si os fijáis bien en el tipo de la esquina superior izquierda, está cayendo por encima de la barandilla tras ser disparado.



En esta escena, Snake tira algo que hace un ruido y distrae la atención del guardia.

ABAJO, SNAKE

Al empezar el vídeo, vemos aparecer a Snake en la cubierta de un buque cisterna. Parece haberse teletransportado a bordo, o quizá desactivado un equipo de camuflaje.







Hacia el final del vídeo, Snake corre hacia la cubierta del buque cisterna mientras violentas explosiones causan sacudidas en todo el barco. Los efectos del humo son increíbles.

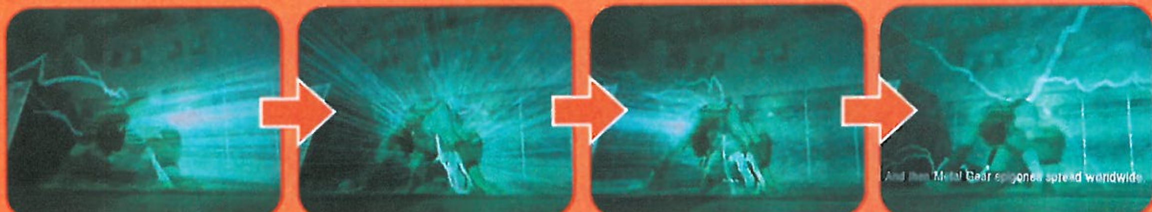
Aunque los guardias sean más inteligentes esta vez, Snake seguirá teniendo posibilidad de superarles, aunque hay que tener cuidado de no mosquear a estas tropas avanzadas, pues es mucho más difícil librarse de





¿Hay alguien más chulo que Solid Snake? No lo creemos. Sí, vale, escurre el bulto todo lo que puede, pero, cuando hace falta, sabe repartir galletas como nadie.

La Aventura COMIENZA



La aparición de Snake en el barco nos recuerda a la forma en que aparece por primera vez Reese en el Terminator original. Sólo queríamos mencionar ese detalle para que os hagáis una idea.

DR1VER 2

El juego de huida definitivo se vuelve aún mejor

Distribuidor: Infogrames
Desarrollador: Reflections
Disponible: Otoño
Tipo: Acción
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

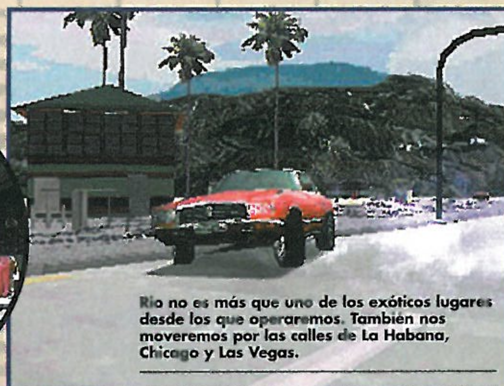
Parece que todas las mejores persecuciones de coches de las películas tienen lugar en carreteras llenas de curvas, así que ¿por qué no deberíamos ser capaces de recrearlas en los videojuegos? Eso debe de ser lo que estaba pensando el desarrollador de Driver 2, porque esta esperadísima secuela contará con caminos llenos de curvas, algo de lo que carecía sospechosamente el primer juego.

Sin embargo, lo que resulta más importante, es el hecho de que Tanner (el conductor a la fuga) podrá ahora abandonar su coche en cualquier momento, correr a pie por la ciudad, y hacerse con cualquier otro coche que le interese para continuar la misión. Por ejemplo, empezaremos la misión a pie, persiguiendo a otro personaje que se marcha a toda velocidad en un coche. Hay una furgoneta vieja justo delante de nuestras narices, pero ¿la usamos, o nos arriesgamos a pasarla de largo y tratar de conseguir otro vehículo más rápido?

Esta vez también habrá nuevas vistas, incluyendo la arquitectura antigua de Río de Janeiro. De hecho, cada ciudad de la secuela está diseñada y depurada por su propio equipo. Los gráficos y la física en sí también están recibiendo atención extra en esta ocasión para conseguir modelos de coches más detallados, reflejos reales, y colisiones más realistas. También se están preparando varias modalidades competitivas para dos jugadores para el juego final, cuya salida está prevista para este otoño.



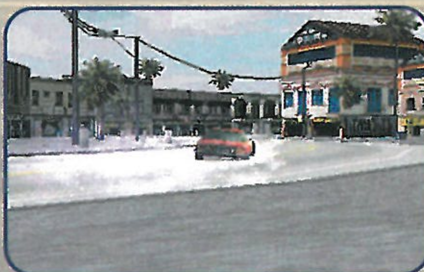
Los coches estarán esta vez mucho más detallados, incluyendo reflejos en tiempo real, y todos ellos serán específicos de sus respectivas ciudades.



Río no es más que uno de los exóticos lugares desde los que operaremos. También nos moveremos por las calles de La Habana, Chicago y Las Vegas.



Además de la IA y la física mejorada, la densidad del tráfico de cada ciudad también ha sido aumentada drásticamente.



Podemos esperar muchos más detalles en los entornos, además de la interesante incorporación de caminos con curvas.



Como en el primer juego, hacer roscas en mitad de la calle no sólo está recomendado, es ¡muy fácil!

PS1 "Otros juegos presentados"

102 Dalmations: Puppies to the Rescue • Eidos • TBA
Action Man Mission Xtreme • Hasbro Interactive • Fall
Batman: Chaos in Gotham • Ubi Soft • Fall
Billabong Pro Surfer • Mattel Interactive • Fall
Buffy the Vampire Slayer • Fox Interactive • Spring
Buzz Lightyear of Star Command • Activision • Fall
Casper: Friends Around The World • Sound Source • Winter
Digimon World 2 • Bandai • November
Dragon Valor • Namco • September
Family Feud Second Edition • Hasbro Interactive • September
FIFA 2001 Major League Soccer • EA Sports • Fall
Ford Racing • Empire Interactive • TBA
Galaga Destination: Earth • Hasbro Interactive • September
Gold and Glory: The Road to El Dorado • Ubi Soft • TBA
Golden Tee Golf • Infogrames • Fall
Gundam Wing: The Battle Master • Bandai • February
Inspector Gadget • Ubi Soft • September
Jeopardy Second Edition • Hasbro Interactive • September
King of Fighters '99 • SNK • Fall
Mega Man X5 • Capcom • November
Metal Slug X • SNK • Fall
Muppet Monster Adventure • Midway • October
Muppet Race Mania • Midway • October
NASCAR Heat • Hasbro Interactive • Fall
NBA Live 2001 • EA Sports • November
NFL Blitz 2001 • Midway • September
NHL 2001 • EA Sports • Fall
Pac-Man Adventures in Time • Hasbro Interactive • Fall
Scooby-Doo! Classic Creep Capers • THQ • October
Simpson's Wrestling • Fox Interactive • Fall
Surf Riders • Ubi Soft • July
T.J. Lavin's Ultimate BMX • THQ • Fall
The Mummy • Konami • Fall
V.I.P. • Ubi Soft • November
Warriors of Might and Magic • 3DO • Fall
WCW 2001 • EA Games • Winter
Wheel of Fortune Second Edition • Hasbro Interactive • September
World War II Operation Overlord • Codemasters • TBA
World's Scariest Police Chases • Fox Interactive • Winter
WWF Smackdown 2: Know Your Role • THQ • TBA

PS2 "Otros juegos presentados"

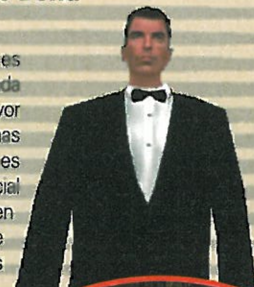
007 Racing • EA Games • TBA
Aliens: Colonial Marines • Fox Interactive • TBA
Army Men: Sarge's Heroes 2 • 3DO • Fall
Big Wave Surfing • Acclaim • TBA
Disney's Dinosaur • Ubi Soft • Winter
Disney's Donald Duck • Ubi Soft • TBA
Eternal Blade • Mattel Interactive • Summer 2001
Evo Rally • Sony CEE • TBA
F1 World Grand Prix • Video System • Winter
Ferrari Formula One • Acclaim • TBA
Gallerians 2 • Crave • TBA 2001
Ghost Master • Empire Interactive • TBA
Ground Control • Sierra • TBA
ICO • Sony CEA • Fall
Kelly Slater's Pro Surfer • Activision • TBA
Kengo: Master of Bushido • Crave • TBA 2001
Mobile Suit Gundam • Bandai • TBA
NBA Hoopz • Midway • January
NBA ShootOut 2001 • 989 Sports • November
NCAA Final Four 2001 • 989 Sports • November
NCAA GameBreaker 2001 • 989 Sports • October
NFL GameDay 2001 • 989 Sports • October
No One Lives Forever • Fox Interactive • Spring
Shadow Man: 2econd Coming • Acclaim • Fall
Shaun Palmer's Pro Snowboarder • Activision • TBA 2001
Sidewinder Max • Titus • TBA
Silent Scope • Konami • TBA
Spy Hunter • Midway • Spring
Starsky & Hutch • Empire Interactive • TBA
The Lost • Crave • TBA 2001
This Is Football PS2 • Sony CEE • TBA
Top Gear Dare Devil • Kemco • TBA
Unreal Tournament • Infogrames • Fall

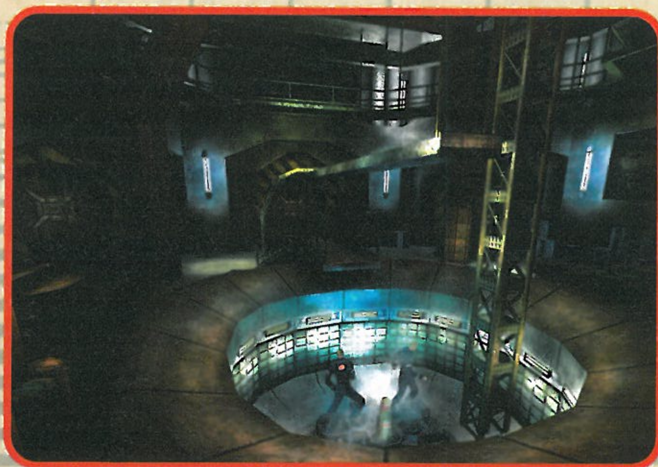
THE WORLD IS NOT ENOUGH

Otro vistazo al último título de James Bond

La versión de PS2 de El Mundo Nunca es Suficiente, que se enseñaba a puerta cerrada en el E3, está quedando estupendamente. La mayor parte de los niveles está ya terminada y todas las armas están hechas. Se puede decir que todo lo que queda es equilibrar el desarrollo del juego y la inteligencia artificial del ordenador. Los desarrolladores también pretenden dar algunos retoques al motor de Quake III (en el que se basa el juego), para que la velocidad de los frames sea lo más alta posible.

No creemos que haga falta decir que éste título tiene todas las papeletas para convertirse en el mejor juego de James Bond. Pero no hace falta que nos creáis sin más. Echadle un vistazo a estas nuevas pantallas que hemos conseguido.





▲ Todos los escenarios que pudieron verse en la película también estarán presentes en el juego. A veces los artistas se toman ciertas libertades, pero sólo cuando puede beneficiar a la jugabilidad.



◄ Aquí tenemos un plano más cercano de uno de los personajes principales, Valentin Zukovsky. Mirad lo bueno que es su modelo poligonal. Se ha empleado mucho tiempo en asegurar que los personajes tienen un aspecto lo más real posible.



▲ Durante las secuencias de historia no interactivas, el juego pasa a una perspectiva en tercera persona. Esto nos permite ver lo detallados que realmente están los personajes.



▲ Mmm, diríamos que esto es una especie de aeropuerto. Quizá tengamos oportunidad de robar un avión y volar a algún otro sitio.

DARK CLOUD

Por fin, detalles completos sobre este increíble juego





▲ Podemos considerar cada uno de los pueblos del juego como un puzzle, tenemos que recomponer las piezas para devolverlas al lugar que les corresponde.



▲ Esta suma sacerdotisa ejecuta un seductor baile hecho con motion capture durante la demo de presentación del juego, que es imitado por todos los sacerdotes que se ven detrás de ella.

Según los productores de Dark Cloud, la premisa del juego gira en torno a todos los pueblos y habitantes de nuestra tierra que desaparecen misteriosamente a causa de una siniestra fuerza, y nuestra misión será, naturalmente, devolverlas a su legítimo lugar. A medida que exploremos dungeons y derrotemos a enemigos, iremos descubriendo las partes que nos faltan, que después podremos volver a juntar en el modo de contrucción de mundo Georama.

Cuando entramos en el modo Georama, veremos una lista de todas las piezas de las que ya disponemos, como casa, que hayamos descubierto para un determinado pueblo. Como en un puzzle, a cada una de ellos le faltarán piezas que habrá que volver a poner en su sitio para devolverles todo su esplendor. Una vez devueltas sus casas, podremos volver a colocar a sus habitantes. La gente de los pueblos nos dará pistas, poderes y objetos para satisfacer cada una de sus peticiones individuales al reconstruir el pueblo. Por ejemplo, una granjera puede pedir que el río pase cerca de su casa, o un aldeano puede necesitar que se instale una luz en su casa. En algún caso, satisfacer esas demandas nos puede dar el poder de levantar pesados pedruscos, lo que nos vendrá muy bien más adelante en el juego.

Gráficamente, el juego tiene mejor aspecto que nunca. La demo que se ha podido ver y probar en el E3 mostraba un exuberante bosque con unos efectos de iluminación estupendos, y las secuencias cinemáticas en tiempo real se acercan mucho a la calidad de los videos completamente pregenerados. En lo que respecta al propio desarrollo del juego, es bastante similar a Zelda 64, con una función de fijación de blanco y muchas armas secundarias.

Sony pretende tener Dark Cloud listo poco antes de estas Navidades, así que crucemos los dedos y esperemos tenerlo aquí para entonces.



Los efectos de agua son tan buenos como siempre, pero lo que realmente nos ha sorprendido es la cantidad de detalle que puede apreciarse en plantas y árboles de este entorno forestal.

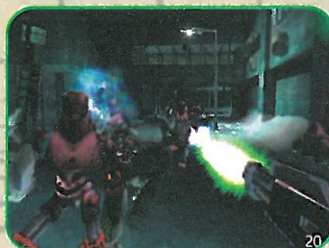
TIME SPLITTERS

El primer shooter en primera persona exclusivo de PS2

Desarrollado por los mismos responsables de GoldenEye, Time Splitters es el primer shooter en primera persona diseñado en exclusiva para PlayStation2. A lo largo de varios periodos temporales, desde 1935 hasta 2035, el juego pone a los jugadores en la piel de diferentes protagonistas (ya sea masculino o femenino) en cada momento del tiempo. Cada uno de estos períodos tiene un tema concreto, entre los que se incluyen antiguas tumbas egipcias, mansiones encantadas y ciudades futuristas. Cada zona temporal contará también con su propio armamento específico de la época. A estas alturas, el juego se mueve a 60 frames por segundo constantes en el modo individual, en el que se han podido ver algunos efectos de explosiones, humo e iluminación simplemente sorprendentes.

El elemento multijugador tendrá un papel fundamental en el juego, y está siendo diseñado para admitir hasta cuatro jugadores a la vez por medio de un multitap. Sin embargo, lo que quizá resulte más impresionante de Time Splitters es su editor de niveles. Por medio de un mapa estilo cuadrícula y unas cuantas piezas sencillas, podemos crear rápidamente gigantescos mapas multijugador que ocupan muy poco espacio en una tarjeta de memoria. Después podemos asignar un grupo de texturas al mapa de los distintos temas de que disponemos e incluso cambiar el tono de la iluminación en cada sala.





Tendremos que enfrentarnos a docenas de enemigos llenos de detalles y muy bien animados a la vez sin que se produzca el más mínimo bajón en la velocidad.



Todos los personajes (ya sean enemigos o no) están soberbiamente animados y cada uno tiene su propia personalidad.

Cada zona temporal tiene su propio aspecto y atmósfera. Habrá incluso una serie de mapas distinta para las partidas multijugador.



Podremos disparar con dos Magnum simultáneamente, como en una película de John Woo.



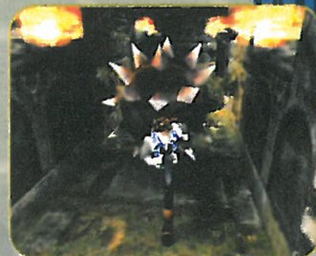
Los efectos de explosiones, humo y chispas producidos por cada arma sólo podían estar hechos con la PS2. Son increíbles.

ORPHEN

La magia negra y las trampas se combinan para producir un emocionante juego de rol



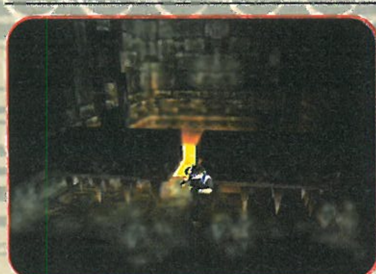
Orphen, basado en una popular serie de anime, contará con impresionantes batallas con grandes explosions y estupendos efectos de luces.



A ver, ¿a quién no le suena esta escena de cierta película? Le quitas los pinchos a la bola y pones a Harrison Ford en lugar de a nuestro protagonista y cualquiera la reconoce.

Orphen, una de las sorpresas más agradables de la feria, llamó nuestra atención desde el momento en que pasamos por el stand de Activision en el E3. Básicamente se trata de un juego de rol de acción, en el que nos pondremos en la piel de un solitario maestro de la magia negra que, habiendo tomado por error el barco equivocado, termina metido en una aventura por tierras desconocidas pobladas por cientos de monstruos y trampas diabólicas. Los gráficos tienen un aspecto excelente y el desarrollo del juego está a medio camino entre la exploración estilo Tomb Raider y la gestión de objetos al más puro estilo rol.

Activision también ha comentado un par de mejoras importantes que pretende incorporar antes de su lanzamiento definitivo. Como ya hemos comentado en otras ocasiones, todos los juegos de primera generación de PS2 "sufren" un problema de anti-alias. Eso significa que los bordes de los objetos tienen a verse algo irregulares, nada definidos. Activision va a añadir anti-alias generado por software para que Orphan se vea mucho mejor. Además, aunque estaba pensado originalmente para lanzarse en CD, Activision se ha decidido por el DVD, para poder incluir voces para todos los diálogos del juego. Y son muchos diálogos.



Una décima de segundo más y habría quedado completamente trinchado. Rápidos reflejos y buena destreza manual van a resultar de gran ayuda en este juego.



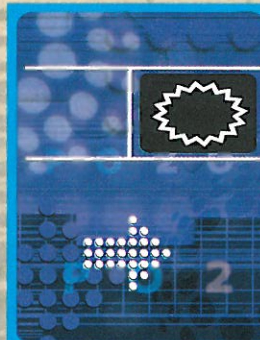
Durante nuestro viaje, nos encontraremos con otros amigos que nos conducirán a nuevas zonas. Si las completamos todas podremos retar al jefe final del juego.

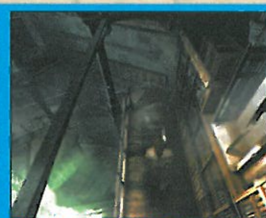


ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2000
Los Angeles, California









Alone in the Dark: Infogrames • La serie que inauguró el género de Survival Horror vuelve con una aventura en la que su principal característica es la atmósfera de misterio y oscuridad que nos envuelve.



Dragon Valor • Sony- Namco
Prácticamente ya en la calle cuando leas esto el nuevo juego de rol de Sony está protagonizado por dragones que encierran numerosos secretos que deberás descubrir.



Fear Effect: Retro Helix - Eidos, Proein -
Todavía no hemos digerido la fantástica aventura del primero y ya tenemos lo que es su precuela. Conoceremos la oscura historia de Hanna en un juego con esos gráficos estilo Anime que tanto nos gustaron.



A sangre fria • Sony
Un juego muy en la línea de Syphon Filter con unos escenarios alucinantes y muy al estilo de las grandes producciones de Hollywood



Mort the Chicken • Crave • Acclaim
Se trata de la historia de un pollo que se llama Mort y cuya misión es salvar a unos polluelos en una granja con muchas peculiaridades. Ideal para los peques.



Parasite Eve 2 - Squaresoft - Acclaim
Más centrado en la acción que la primera parte, nos vuelve a poner en el papel de Aya Brea en una aventura más al estilo de los Resident y con combates más cercanos al rol.



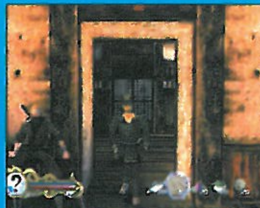
El Planeta de los Simios - Fox Interactive - Ya lo vimos en la feria del año pasado y parece que van a sacarlo por fin para nuestra consola. No esperes multitud de armas y combates, se trata más de que no te descubran, al estilo Metal Gear.



Rayman 2: The Great Escape • Ubi Soft Rayman vuelve en 3D con todo su esplendor. Es el mismo estilo de juego pero con escenarios mucho más largos y enemigos más duros.



Spyro: Year of the Dragon • Sony
Dijeron que no habría más Spyro ni Crash y aquí tenemos una continuación. Nos alegramos, ya que podremos volver a disfrutar de sus aventuras, con mejores gráficos y más minijuegos que nunca.



Tenchu 2 • Activision • Proeim
Portada este mes y continuación de uno de los juegos más innovadores. Con tres personajes diferentes con sus misiones específicas, niveles más detallados e incluso la posibilidad de diseñar tú mismo tus propios niveles.

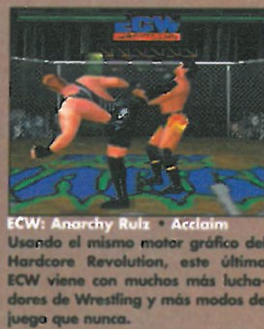












ECW: Anarchy Rulz • Acclaim Usando el mismo motor gráfico del Hardcore Revolution, este último ECW viene con muchos más luchadores de Wrestling y más modos de juego que nunca.



Rock'Em Sock'Em Robots Arena • Mattel Interactive Prepara tus robots y enfréntalos en el ring para ver quien es el mejor. Original juego de lucha de robots que no tiene ningún otro que se le parezca. Muy buena pinta gráfica.



X-Men Mutant Academy • Activision • Proein Un juego basado en la película que se estrenará próximamente en los USA sobre la Patrulla X. El juego tiene una estética muy de cómic y muy a lo Street Fighter.





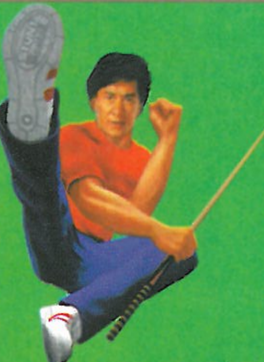
Arc the Lad Collection • Working Designs Probablemente la colección de juegos de la serie Arc the Lad mejor realizada y que se comercializará (si es que llega por aquí) en un paquete especial de lujo.



Breath of Fire V • Capcom El más impresionante hasta la fecha. En esta entrega se combinan los sprites de los personajes con unos entornos poligonales que parecen pintados a mano. Muy buena pinta.



Chrono Cross • Squaresoft Para algunos mejor que Final Fantasy, está ambientado en el mismo mundo, conserva los mismos patrones de juego. Obra maestra tanto si te gusta el rol como si no y que pedimos de rodillas a Square que lo publiquen en España.





Legend of Mana • Squaresoft Lo mejor de su predecesor Secret of Mana, eran su modo multijugador y sus coloridos gráficos. En esta secuela también podremos disfrutar de estos dos aspectos con una historia mucho más envolvente si cabe.



Lunar 2: Eternal Blue Complete • Working Designs Historia con personajes carismáticos que no decepcionará. Tenían que traer los anteriores de la serie. Los gráficos no son una maravilla, pero eso es lo que menos importa del juego.



Persona 2 • Atlus El primero de esta serie no fue de los más populares, pero si algo tenía era una atmósfera de juego única. Esta continuación mantiene sus mismas características.



Torneko: The Last Hope • Enix Continúa con las aventuras de uno de los personajes más populares de Dragon Quest: Torneko, en un juego de rol con cantidades industriales de buen humor.



Valkyrie Profile • Enix Basado en el mundo de la mitología Norse, este juego cuenta con más de 60 horas de juego y 3 finales diferentes, además de un sistema de lucha único.





007 Racing • Electronic Arts Juego de conducción- aventura se basa en misiones que deberemos completar usando todos los vehículos que han aparecido en las películas de James Bond.



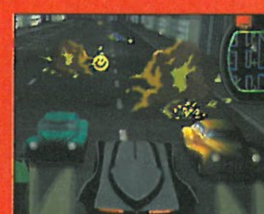
Aladdin in Nasira's Revenge • Sony Manejaremos al famoso personaje de la factoría Disney que tendrá que atravesar niveles saltando peleando y resolviendo puzzles hasta llegar a la batalla final contra Nasira, la hija de Jaffar.



Army Men: Air Attack 2 • 3DO Esta secuela incluye objetos que podremos ir recogiendo para defender nuestro helicóptero o para atacar con más fuerza a las tropas Ocre, además de algunos puzzles para resolver e ir avanzando.



Army Men: Sarge´s Heroes 2 • 3DO Gráficos muy mejorados, escenarios mucho más detallados y nuevos y muchas más armas en la nueva aventura del "Tío Sarge" en su cruzada contra las tropas Ocre.



Batman Overdrive • Ubi Soft Un juego de misiones donde manejarás tu Batmóvil o tu Batcycle a través de las calles de Gotham City para desbaratar los planes de los eternos enemigos del murciélago: Joker, Pingüino y Dos Caras.









Blade • Activision • Proein Basado en el cómic de Marvel, juego de acción en tercera persona tendrás que cazar vampiros, hombres-lobo y otras criaturas de la noche, armado con armas de alta tecnología.



Danger Girl • THQ Controlarás las armas y equipo especial de la voluptuosa Danger Girl en juego de acción en tercera persona basado en el cómic de Cliffhanger del mismo nombre.



Dino Crisis 2 • Capcom Vuelve la secuela de uno de los juegos más espectaculares del pasado año. Los dinos serán más peligrosos, podremos usar dos armas a la vez y habrá dos personajes diferentes con los que jugar.



Dinosaur-Disney • Ubi Soft Basado en la peli de Disney, que se estrenará dentro de poco, es un juego que mezcla varios géneros en el que tendremos que ir avanzando a través de 11 niveles en el papel de los dinosaurios de la película.



Donald Duck Quack Attack • Ubi Soft Juego de dibujos animados en el que controlaremos al Pato Donald en un plataformas a través de 24 niveles ambientados en el universo de los divertidos dibujos de Disney, con sus sonidos y gags característicos. Para los peques



Driver 2 • Infogrames Tanner vuelve a las calles, de La Habana, Las Vegas, Chicago y Río de Janeiro. Nuevos modelos de coches más detallados, escenarios más grandes y con planos de calles no tan "cuadriculados", mejor argumento y un modo para dos jugadores.



Duke Nukem: Land of the Babes • Infogrames El chulo de Duke tendrá que resolver puzzles, rescatar "pibitas" y eliminar a los malos con un nuevo arsenal de armas mucho más alucinante que el que ya disponía.



Evil Dead: Hail to the King • THQ Encarnarás el papel de Ash, el protagonista de Posesión Infernal en su batalla contra los no-muertos, con las armas de la serieç: hachas, escopetas de cañones recortados o sierras mecánicas a través de escenarios más terroríficos.



Looney Tunes: Bugs Bunny & Taz Time Busters • Infogrames Un juego de plataformas que nos llevará a través del tiempo por épocas como la Era Azteca, la de los Vikingos, las Mil y Una Noches, el Salvaje Oeste y Transilvania, entre otros.



Looney Tunes: Sheep Dog 'N Wolf • Infogrames En este divertido juego desempeñaremos el papel del Coyote Willie y nuestra misión será introducirnos en los rebaños de ovejas y liar la marimorena armados con los famosísimos objetos marca ACME.



Medal of Honor Underground • Electronic Arts En un entorno 3D y de la mano de Spielberg, en esta segunda parte nos liaremos contra los Nazis en otra aventura de espionaje y tiros, aunque esta vez lo haremos desempeñando el papel de una heroína de la resistencia.



Mega Man Legends 2 • Capcom La continuación del divertido juego del héroe de Capcom, vuelve con escenarios el doble de grandes y también con el doble de enemigos.



Power Rangers Light Speed Rescue • THQ Las aventuras de los héroes más famosos de la TV llegan a la Playstation en un juego realizado más bien para los fans de la serie (entre los que no nos incluimos).



Ray crisis • Working Designs El clásico shooter en scroll vertical Ray Storm tiene ahora esta continuación realizada con gráficos poligonales y efectos especiales alucinantes que prometen convertirlo en un fuera de serie.





Speedball 2100 • Empire Interactive Basado en un extraño deporte en el que dos equipos se lanzan una bola de acero unos contra otros y recolectan potenciadores para intentar ganar con más facilidad, a velocidades supersónicas.



Spider-Man • Activision • Proein El mejor juego de Spiderman hasta la fecha. Gráficos alucinantes en 3D, acción a raudales, movimientos y habilidades de Spidey para trepar a todos los lados, gatear por el techo o balancearse con su fluido arácnido. Toda una pasada de juego.



Star Trek Invasion • Activision • Proein Un Shoot´em up espacial en 3D, al estilo de los Colony Wars, en el que nos pondremos a los mandos de una gran variedad de naves de la Federación en alucinantes batallas adornadas con unos efectos especiales sorprendentes.



Star Wars: Demolition • LucasArts Este juego de conducción-combate nos brindará una experiencia sin igual que nos meterá de lleno en su universo tan particular y en el que pilotaremos landspeeders, AT-ST Walkers y un montón más de vehículos con los que machacar al contrario.



The Emperor's New Groove • Sony Un curioso plataformas donde encarnaremos a un Inca con la cualidad de transformarse en Llama (el animal, no el fuego, se entiende) a voluntad y para, por ejemplo entre otras cosas, llegar a lugares donde no llegaría en su forma humana.







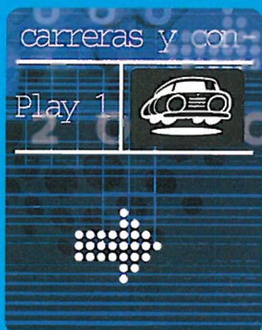

El mundo No Es Suficiebnte • Electronic Arts No tan espectacular como la versión para PS2, pero alucinante para la Play 1. Mantiene los ingredientes de la versión para PS2 (juego en primera persona, multitud de armas, escenarios reales) pero con la limitación de memoria.


Threads of Fate • Squaresoft
Un juego de acción-plataformas de estilo Anime en el que controlarás dos personajes con capacidad para transformarse en monstruos y usar sus habilidades.


Time Crisis: Project Titan • Namco
Namco lleva este proyecto muy en secreto, pero nosotros hemos sabido que es una versión exclusiva para Playstation y estará lista para finales de año. Sobre su lanzamiento aquí todavía no sabemos nada.


Titan A.E. • Fox Interactive
Entre los géneros de aventura y los shooters, Parece una película en la que tienes que combatir contra unos extraños aliens con la capacidad de regenerarse y complicarte aún más la vida. Su aspecto gráfico es estupendo.


X-Men Mutant Wars • Activision
Asumiremos el papel de Wolverine liderando la Patrulla X con el fin de rescatar a nuestros camaradas que han sido capturados. Hay más de 12 niveles llenos de acción y un montón de habilidades que aprender.



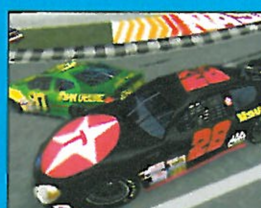



Formula One 2000 • Sony • Psygnosis La versión para la Play 1 del que ya os hemos comentado también saldría para la PS2.


IHRA Drag Racing • Bethesda El primer título de Carreras de Dragsters para Playstation y con la licencia de la federación americana que se encarga de organizar estos eventos. Prepara estos monstruos con miles de caballos para ver quien es el que acelera más rápido.


Looney Tunes Racing • Infogrames
Bugs Bunny y su panda de locos en un clásico juego de carreras de Karts, con un montón de power-ups que recoger para fastidiar al contrario y con escenarios basados en los dibujos animados de la Warner.


Mofo Racer World Tour • Sony
Compite con motos de 125, 250 y 500 cc en pistas de supercross, motocross, street-racers y circuitos. Además hay varios modos de juego como carreras de aceleración pura (dragsters), competiciones de saltos y desafíos entre el tráfico.


NASCAR 2001 • EA Sports
Versión para Play de la de PS2. Bastante mejor que la anterior entrega.




Sno-cross Championship Racing • Crave Siguiendo los pasos de Sled Storm de EA, pero en esta ocasión con pilotos oficiales y con unas motonieves mejor realizadas en sus gráficos y en su control.


Superbike 2001 • EA Sports
Buen juego basado en el mundial de Superbikes . Ahora si hay colisiones reales y el piloto no va sobre raíles. Incluye todos los pilotos, motos y circuitos de la temporada 2000 de Superbikes.


Supercross 2001 • EA Sports Un gran simulador de motocross en el que competiremos tanto en espectaculares pruebas Indoor como en circuitos abiertos en las condiciones climatológicas y estado de la pista. Saltos derrapes, piruetas, todo lo que seas capaz de hacer.


Vanishing Point • Acclaim Llevamos esperandolo mucho tiempo y por fin sale dentro de poco. Carreras contra el tiempo en ciudades repletas de coches. Un modo de acrobacias y un montón de cosas más que os contaremos muy pronto.







strategy

Play







Marranos es Guerra · Infogrames Tu misión es guiar a un grupo de soldados-cerdo, cada uno con sus habilidades específicas. Adivina cuales pueden ser estas habilidades tan porcinas. Dentro de poco tendréis una preview.



Sheep · Empire Interactive Similar al famoso Lemmings. Tu misión es guiar a un rebaño de ovejas tontas con el fin de que no les pase nada. El juego no es en scroll lateral como el de los Lemmings, sino en una especie de perspectiva cenital y bastante más colorido.



Team Buddies · Sony Juego de 1 a 4 jugadores del tipo de todos contra todos y de ganar territorios, pero con el curioso añadido de que todo vale y de que los personajes tienen una curiosa manera de celebrar sus victorias, cachondeándose del que ha perdido y usando un lenguaje bastante subido de tono. En PSM tenemos un especial cariño a este juego, ya que los encargados de doblarlo al castellano han sido los chicos del programa de radio "La noche Más Loca" Fernando Minaya y Alberto Minaya (o sea yo). Os puedo asegurar que nos lo hemos pasado en grande haciéndolo y que os vais a reír un rato con la de chorradas que hemos dicho.

deportes

Play







All-Star Tennis 2000 · Ubi Soft Un fabuloso juego de tenis con una jugabilidad endiablada, gráficos alucinantes y un montón de jugadores y jugadores reales.



Championship Motocross 2001 · THQ La inclusión de nuevas motos y pistas, además de una suavidad de movimientos increíble, consiguen que esta continuación sea bastante mejor que el anterior, algo que parecía realmente difícil de conseguir.



Cool Boarders 2001 · Sony La inclusión de snowboarders profesionales combinado con unos gráficos de excelente factura, hacen de este título uno de los mejores en su especialidad.



Dave Mirra's Freestyle BMX · Acclaim Acclaim lanza este título en espera de hacerle la competencia al fabuloso Pro BMX de Activision y para ello incluye muchas piruetas nuevas y un control de lo más sencillo de manejar.



EA Sports Rugby · EA Sports Hay pocos juegos de rugby y este es muy bueno, aunque seguramente esté destinado a ser minoría en ventas por la poca popularidad de este deporte; y es una pena porque es un deporte precioso y espectacular.



ESPN Great Outdoor Games 2000 · Konami Un juego vistoso que incluye varios modos de juego, unos buenos gráficos y todas las opciones de estilo de pesca, anzuelos y cañas que te puedas imaginar.



HBO Boxing · Acclaim Muchos de los mejores combates de boxeo tienen lugar en los campeonatos HBO. Es por esto que Acclaim se ha decidido por esta licencia creando un buen juego de Boxeo con muchos boxeadores y Rings famosos.



Knockout Kings 2001 · EA Sports El simulador de boxeo nº1 vuelve a los Rings con unos nuevos y mejorados gráficos, una lista interminable de boxeadores y golpes y una velocidad de juego más rápida que nunca.





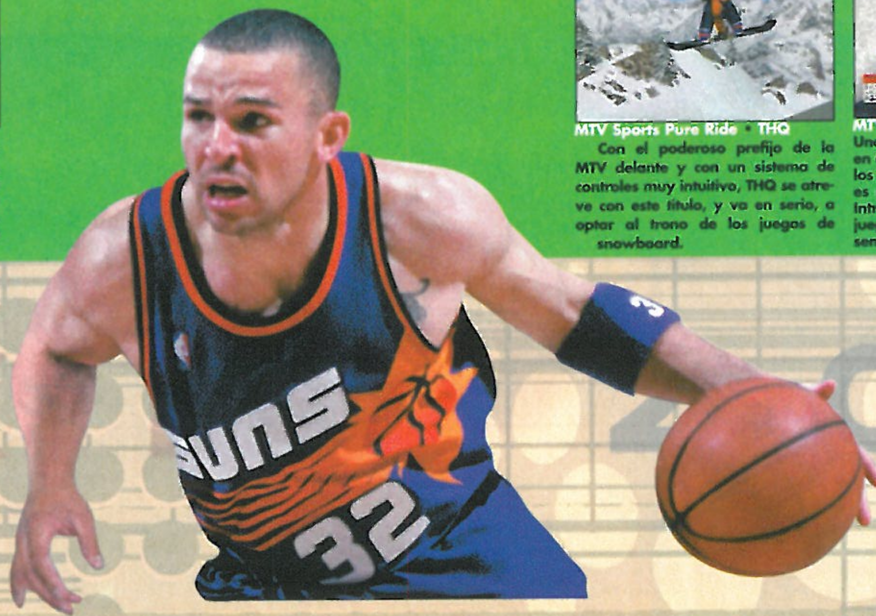
Matt Hoffman's Pro BMX · Activision Después de Tony Hawk's Skateboarding, Activision espera volver a hacerse con el liderato en otro de los llamados Xtreme Sports, cambiando el monopatín por una bici de BMX.



MTV Sports Pure Ride · THQ Con el poderoso prefijo de la MTV delante y con un sistema de controles muy intuitivo, THQ se atreve con este título, y va en serio, a optar al trono de los juegos de snowboard.



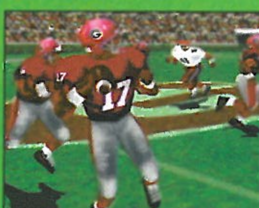
MTV Sports Skateboarding · THQ Uno de los programas más tardíos en entrar en el competido mundo de los juegos de skate, pero no por eso es un mal juego, ni mucho menos. Introduce un sistema innovador de juego así como unos controles muy sencillos de ejecutar.



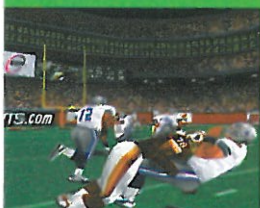

NBA ShootOut 2001 • 989 Sports La serie ShootOut vuelve en esta nueva entrega con un fabuloso motor de juego, controles más intuitivos y espectaculares dribblings y movimientos.


NCAA Final Four 2001 • 989 Sports ¿Podrá Sony volver a marcar el camino a seguir para los juegos basados en el baloncesto universitario? Un juego con todos los jugadores de esta liga, cada vez más espectacular, con nuevos movimientos y capturas.


NCAA Football 2001 • EA Sports • En este título es en el único donde podrás jugar en el famoso Orange Bowl. Además cuenta con un modo de traspasos único en su género.


NCAA GameBreaker 2001 • 989 Sports Con un nuevo sistema de animaciones, además de los cánticos típicos de los equipos colegiales, entre otras cosas originales y jugadores a escala que se corresponden con los reales.

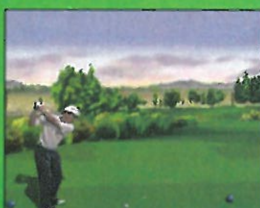

NCAA March Madness 2001 • EA Sports Introduciendo en el juego un nuevo sistema llamado "Dynamic Ball Control", este juego ofrece al jugador más libertad en sus movimientos por la pista, con lo que se gana en espectacularidad.


NFL GameDay 2001 • 989 Sports El realismo es la principal meta que busca este juego con sus jugadores exactamente detallados en su altura, peso y características que se corresponden con los reales.


NHL FaceOff 2001 • 989 Sports • Un nuevo juego de Hockey con 4 nuevos modos de juego: Torneo, tiros, práctica y Draft, donde podrás participar en la puja por hacerse con los mejores fichajes. También hay que destacar la elevada I.A. de los jugadores.


Power Spike Pro Beach Volleyball • Infogrames Un juego muy de estilo arcade, que ya hemos podido ver alguna vez en los salones de recreativas, pero que es la primera vez que aterriza en nuestra Playstation. Divertido, como lo es el Volley Playa.


Sydney 2000 Olympics • Eidos • Proein Obviamente inspirado en el Int. Track & Field de Konami, este juego nos mete de lleno en el ambiente de las próximas Olimpiadas con una divertida y desafiante experiencia arcade.


Tiger Woods PGA Tour 2001 • EA Sports Un juego de golf, cuyas principales características son la suavidad y el fotorrealismo de sus gráficos en el que tendremos que llevar a Tiger o a cualquier otro golfista real incluido a hacerse con el nº 1 de la PGA.

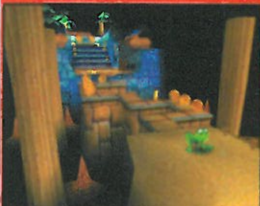

Tony Hawk's Pro Skater 2 • Activision Vuelve con mejores gráficos, más opciones de juego y un alucinante editor de pistas para que te hagas tú mismo tus propios recorridos y alucines con el que sigue siendo el mejor de todos.




Breakout • Hasbro Interactive Vuelve el famoso arcade de romper ladrillos, ahora en 3D. Incorpora nuevos niveles y secretos por descubrir. Un juego superadictivo al que se le ha dado un lavado de cara aprovechando las capacidades de la Playstation. Bastante bueno.


Bust-A-Groove 2 • Enix La esperadísima secuela del juego de baile y vacile más aclamada en nuestra Playstation. Muchos bailones nuevos y un montón de nuevos ritmos para que alucines tanto como lo hiciste con el primero.


Crash Bash • Sony No es un juego de Crash como estamos acostumbrados a ver. En esta ocasión se trata de algo parecido a un Mario Party. Crash Bash es una colección de 30 minijuegos en los que puedes competir hasta contra tres colegas más. Muy Divertido.


Frogger 2: Swampy's Revenge • Hasbro Interactive El primer "remake" que se hizo vendió un montón de unidades. Así que los programadores se han preguntado ¿Por qué no va a vender este también si lo hacemos mejor y con gráficos en 3D?

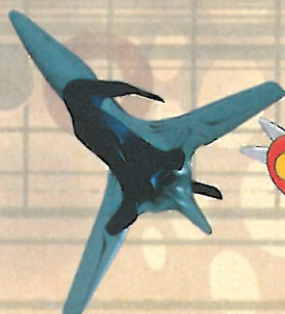

Incredible Crisis • Titus Nos encontraremos en el papel de una "típica" familia japonesa que ha de sobrevivir a un terrible día de crisis. Uno de los sucesos que nos ocurrirán entre otros, por poner un ejemplo, es escapar de un Ascensor que está cayendo. Imagina el resto...


Ms. Pac-Man Maze Madness • Namco En esta secuela, también volvemos a los inicios de las recreativas. Es un Ms. Pac-Man como el que tantas veces has jugado, pero en 3D y con enemigos poligonales.


Pipemania 2 • Empire Interactive Un juego de puzzles con aire de dibujos animados en el que nuestra misión consiste en construir redes de cañerías siguiendo unos patrones que nos marca el juego y con el fin de destruir al malo de turno. Un solo fallo y tu trabajo se irá al garete.


The Jungle Book Rhythm N' Groove • Ubi Soft Un divertidísimo juego de baile, en el que tendremos que seguir los pasos de baile que nos marquen Baloo, Mowgly y sus amigos. Lo divertido es hacerlo sobre una alfombrilla que se conecta a la consola y que vendrá con el juego.











Album de fotos del E3

Aquí teneis a modo de resumen lo que pudimos ver en los stands, la gente que había por allí y los sitios donde nos colamos con nuestras cámaras en estas instantáneas que os mostramos a continuación...



▲ *Sin duda Metal Gear 2 fue la estrella de la feria.*



▲ Y por supuesto que Hideo Kojima también. Fijaos en el gordito de la derecha...



▲ ... parece que Kojima le dice algo, pero él ni se entera: ¿Has sido tú el que se ha tirado el cuesco?



▲ *Nos colamos en la feria cuando estaban montándolo todo.*



▲ En esa pista de BMX, los mejores especialistas de este deporte hacían de las suyas...



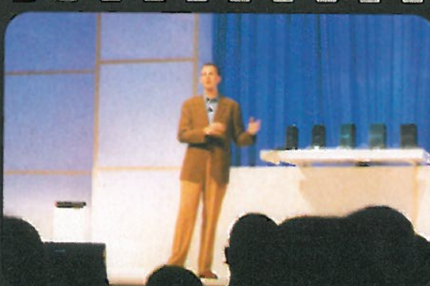
▲ ...y en este ring lo hacían los del Wrestling.

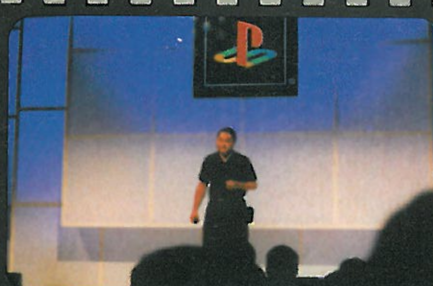

▲ *Sección de famosas: la capitana Janeway de Star Trek Voyager...*


▲ ...la guapísima actriz Traci Lords...


▲ ...y las gemelas Mary Kate y Ashley que presentaban su nuevo juego de Playstation.


▲ *Este es el edificio donde Sony anunció oficialmente el lanzamiento de la Play 2*


▲ "¡Tengo cinco PS2 para entregar! ¿Quien quiere una? ¡He dicho cinco, no cinco mil, salvajes!"


▲ El presidente de Sony América Kaz Hirai, fue el encargado de anunciar la fecha: 26 de octubre de 2000


▲ *Los Simpons también presentaron su nuevo juego de lucha.*


▲ "El próximo año os espero de nuevo con los brazos abiertos" ¡ Gracias cari!

Bueno chicos, ya veis que la cantidad de juegos que hemos visto en la feria para las dos consolas no nos deja ninguna duda acerca del fabuloso futuro que nos espera los próximos meses, tanto para una como para otra. Esperamos haberos dado suficiente información sobre todo lo que esperabais y os aseguramos que el año que viene volveremos a estar allí como flechas investigando, cotilleando y, si hace falta, metiéndonos por el ojo de una aguja para traeros la mejor y más fresca información sobre lo que se cuece en la feria de videojuegos más importante del mundo. Hasta la próxima.

INCUBADORA



Una reseña indispensable para todo adicto a los juegos.

La mejor fuente de actualidad indispensable para estar al día sobre los lanzamientos más importantes. Lo sabrás todo; fechas reales de salida, número de jugadores y los detalles más importantes sobre aquellos juegos que no estarán disponibles hasta los próximos meses.

INDICE



Sydney 2000

Que empiecen los juegos



Los estadios están muy detallados, desde su arquitectura hasta los detalles más sutiles, como las cámaras que controlan la línea de meta.

Este año los juegos olímpicos se celebran con algo más de retraso sobre lo acostumbrado, y tenemos que esperar a Septiembre para ver como lo hacen nuestros deportistas y esperar que hagan mejor papel que la selección en el Euro 2000. Para aquellos a los que no les apetezca dejar la actuación de nuestros atletas a lo que sus propias posibilidades les permita, y estén dispuestos a tomar un papel más activo para ganar todas las medallas posibles llega ahora este nuevo juego olímpico cargadito de opciones y con aspecto de llegar a ser uno de los mejores que se han dejado caer por la gris.

El juego se centra en 12 de las pruebas más populares de los Juegos de verano, entre las que se incluyen los inevitables 100 metros lisos (qué clase de juego de pruebas atléticas sería si no lo incluyera), 110 metros vallas, 100 metros estilo libre, jabalina, martillo, triple salto, salto de altura, kayaks, ciclismo, salto de trampolín, tiro al plato y levantamiento de pesas. Todas las pruebas se desarrollan en lugares fielmente recreados, que se completan con 600 posiciones de cámara basadas en los planes reales de retransmisión de las cadenas de televisión.

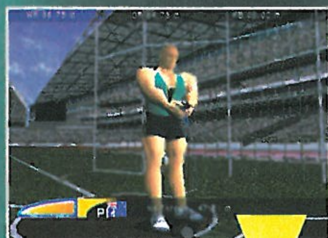
Sydney 2000 mezclará la acción al más puro estilo arcade con ciertos elementos más propios de la simulación deportiva y contará con una completa modalidad olímpica que no sólo nos hace visitar todas las pruebas, sino que también tendrá 20 actividades de gimnasio que nos servirán de preparación para depurar nuestras habilidades de atleta. También hay pensado un modo entrenamiento que nos proporcionará información sobre nuestro estado de forma a medida que vayamos practicando en las distintas pruebas.

Por supuesto, no puede haber un juego de Olimpiadas completo sin unas buenas opciones multi-jugador, y las que aquí se incluyen no parece que vayan a decepcionar. Hasta cuatro jugadores humanos podrán competir entre sí en cada prueba, ya sea simultáneamente por medio de un multi-tap, o por turnos en otras determinadas situaciones. Ya podéis ir preparando esos dedos, nudillos o lo que sea que utilicéis, porque vais a necesitar machacar muchos botones para haceros con el oro, y el derecho a chulearos ante vuestros amigos que viene con la medalla, claro.

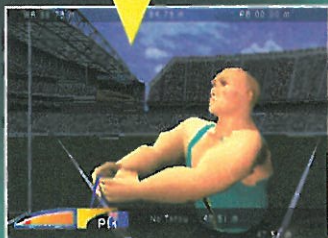
Como los propios juegos, las simulaciones de Olimpiadas no aparecen muy a menudo. Hubo una temporada en que estaban muy de moda y había muchos, pero eso fue antes de los tiempos de la Play, así que, entre el International Track & Field 2 de Konami y éste, parece que los aficionados están de enhorabuena, y además parece que la espera va a merecer la pena. Este Sydney 2000 llegará a las tiendas justo a tiempo de la ceremonia de inauguración de los juegos, por lo que podremos vivir toda la emoción de las Olimpiadas por partida doble.

Lanzamiento de Martillo

Empezad a ejercitar esos biceps, porque la prueba atlética más mareante de todas estará recreada en Sydney 2000. Pero recordad, se supone que no vale apuntar al público...



El lanzamiento de martillo va casi contra todas esas cosas que nos enseñaban de pequeñitos...



...ya sabéis, eso de "no des vueltas tan rápido, que te vas a marear" o "no se te ocurra tirar cosas a la gente".



Por medio del motion capture y la animación esquelética el juego puede mostrar las reacciones de los atletas a los distintos niveles de fatiga.

Salto de trampolín

La gracia, la belleza... el miedo a pegarse un planchazo al llegar al agua saltando desde esa altura. Sí, el "arte" del salto de trampolín forma parte de esta simulación olímpica, hasta el último detalle, incluyendo los ajustados bañadores y los abucheos del público si nos damos un trompazo.



Es como pasear la tabla de un barco pirata, sólo que peor.



El momento de la verdad ¿podrá hacerlo? El salto, claro, lo de llegar bien al agua es otro asunto.



Se utilizarán más de seiscientas posiciones de cámaras de TV reales para dar al juego una presentación lo más parecida posible a una retransmisión deportiva.



Atletas de 16 países competirán por el oro, y, como podéis ver, España estará entre ellos.



1-2 jugadores



Distribuidor Proein
Desarrollador Activision/Paradox
Fecha de salida Octubre
Tipo Lucha

X-MEN: Mutant Academy

La revolución mutante empieza este verano... y en otoño en nuestro paí



Los fondos estarán completamente generados en 3D, aunque el movimiento de los personajes seguirá viéndose limitado a un plano bidimensional. Aun así, merece la pena fijarse en el diseño de los escenarios.

Ya hemos tenido ocasión de ver el trailer de la película de la Patrulla-X en muchas salas de cine y, aunque no nos acaba de convencer, esperemos que el resultado final sea mejor de lo que parece. En cualquier caso, en Estados Unidos se espera con muchas ganas, y se cree que puede convertirse en uno de los éxitos del verano. Al menos, la elección de Patrick Stewart (el capitán Jean-Luc Picard de La Nueva Generación) para hacer de Charles Xavier sí nos parece acertada, no como otras cosas que hemos visto. En cualquier caso, como suele ocurrir en estas ocasiones, ya se preparan unos cuantos juegos para tratar de aprovechar el supuesto tirón de la película. Y no es que los X-Men no hayan realizado ya unas cuantas incursiones en el mundo de los videojuegos. La mayoría recordamos unas cuantas máquinas recreativas con estos personajes, además de los juegos de lucha de Capcom (Marvel Vs. Capcom, X-Men Vs. Street Fighter, etc.) y algunos de ellos también han tenido su versión para PlayStation, pero nunca se habían visto en nuestra consola completamente realizados en 3D. Con Mutant Academy, los jugadores podrán al fin jugar con versiones poligonales de sus personajes de comic-book favoritos, como Cíclope, Bestia, Tormenta, Gambito o Lobezno, para hacer frente a sus villanos igualmente favoritos, como Magneto o Dientes de Sable.

El sistema de lucha se parece bastante al de los primeros juegos de este tipo de Capcom. Cada uno de los diez personajes que hemos podido ver tiene ataques estándar y movimientos especiales, y además disponen de unos super-ataques que sólo pueden ejecutar una vez se haya llenado cierto indicador. Los fondos estarán muy detallados y contarán con elementos de diseño bastante curiosos, además de todo tipo de detalles que harán las delicias de los aficionados. También habrá un sistema de entrenamiento único y original que se supone permitirá a los jugadores de cualquier nivel de habilidad hacerse con los controles en poco tiempo. El lanzamiento del juego está pendiente del estreno en nuestro país de la película, que se producirá este verano en Estados Unidos, aunque aquí parece ser que tendremos que esperar hasta octubre. Bueno, ya deberíamos estar acostumbrados a estas alturas. Si esperamos por el Episodio I, también podremos esperar por los X-Men.

A pesar de los cambios que se produzcan en el cómic, el líder indiscutible de la Patrulla sigue siendo Cíclope y está dispuesto a pegarse con cualquiera que se atreva a decir lo contrario.



Como superhéroes que son todos ellos pueden realizar unos saltos increíbles que les permiten alcanzar una increíble altura. Cuidado con los aviones, no se vayan a dar con alguno que pase por ahí.



Mutant Academy contará con todos los héroes y villanos que saldrán en la película, junto con unos cuantos personajes más de bonificación.

Lobezno tiene una pinta un poco extraña, esperemos que siga teniendo todos sus movimientos típicos, al menos parece que todavía tiene sus garras de adamantium (¡Ah, qué tiempos aquellos!).

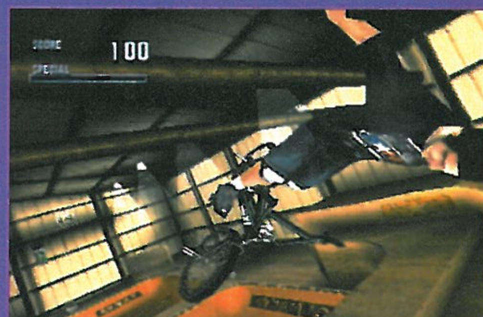


Super-Movimientos, como esta Mega Descarga Óptica, son sencillos de realizar, incluso en pleno combate. Hay que dar gracias por los sencillos controles.



Podemos aprovechar el lateral del escenario de lucha para mantener a nuestro oponente bloqueado en el aire y darle unos cuantos golpes más.

MATT HOFFMAN'S PRO BMX



Echad a perder un salto como este, y os encontraréis probando a qué sabe el hormigón.

Que empiece la batalla por el trono de las BMX

Nadie va a sorprenderse a estas alturas si decimos que Activision logró apuntarse un gran tanto con Tony Hawk's Skateboarding. Ahora, además de preparar la segunda parte de ese estupendo título, pretende aplicar el mismo tratamiento (y el mismo motor) a otro deporte extremo: el ciclismo de estilo libre BMX. Utilizando, como decimos, una versión corregida y mejorada del motor de juego que ya utilizara en Tony Hawk, y manteniendo la mayor parte del sistema de control de dicho juego (hay veces en que, cuando algo ya es casi perfecto, es mejor no tocarlo mucho, no vaya a ser que se estropee), Mat Hoffman's Pro BMX cuenta con la participación del vigente campeón de este especial deporte y otros siete ciclistas profesionales del circuito.

El desarrollador del juego, que es Runecraft, y no Neversoft, que se ha encargado de los desarrollos de los dos Tony Hawks, asegura que cada ciclista será capaz de realizar más de 100 movimientos, así como acrobacias propias de cada uno que podrán ejecutarse cuando cierto indicador especial esté completamente cargado (igual que ocurría en Tony Hawk). Y para que podamos realizar todos esos movimientos, se están recreando circuitos reales de salto de tierra, callejeros y rampas en los que montar nuestro número. Además, siguiendo la línea del Tony Hawk's Skateboarding 2 (y de unos cuantos más, últimamente, como Street S8er 2), el juego también contará con un editor de pistas muy detallado. Otro detalle interesante es que podremos adquirir cierto número de mejoras para nuestra bicicleta. Y también tendremos la posibilidad de revivir nuestras mejores actuaciones por medio de un completo modo de repetición.

Por lo que hemos podido ver hasta el momento, Matt Hoffman's Pro BMX podría compararse perfectamente a Tony Hawk 2 en lo que a calidad se refiere, contando con unos personajes muy detallados, unos escenarios muy amplios, y un buen número de movimientos para realizar. El concepto en sí es estupendo, y, desde luego, si logra mantenerse al nivel de su primo de skateboarding, parece que los aficionados tienen bastantes horas de bicicleta por delante.



Tener un sistema de control familiar debería ser de ayuda a la hora de acostumbrarse al manejo cuando nos pongamos a jugar



Puede que los escenarios resulten en cierto modo familiares, pero el juego promete ser muy distinto de lo que estamos acostumbrados en Tony Hawk.



Como en Tony Hawk 2, los escenarios prometen ser tanto grandes como muy detallados.

Todo el FUTURO en tus MANOS

PS one | PlayStation.2



Conocer el futuro es muy sencillo. Sólo tienes que dejarnos tu e-mail en nuestra web y prometemos enviarte información oficial sobre los lanzamientos de las nuevas PS one™ y PlayStation.2. Además sabrás más que nadie sobre el mundo de PlayStation: novedades, promociones, concursos, ofertas...
Conéctate y conoce el auténtico mundo PlayStation.

www.playstation.es



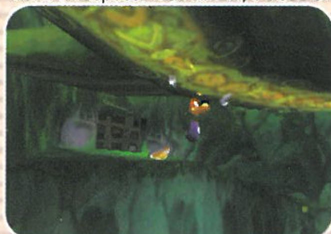
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.es

RAYMAN 2

El primer héroe de plataformas de PlayStation regresa a casa

El Rayman original fue uno de los primeros títulos que salieron para PlayStation, y también fue el primer plataformas 2D de la gris. Ahora, después de una ausencia de cinco años, en las que se ha paseado por la Dreamcast y la N64, este especial héroe sin articulaciones se prepara por fin para su regreso con ese particular universo tan surrealista en el que habita. El primer juego vendió más de cinco millones de copias en todo el mundo, y ha logrado hacerse con la honorable mención de ser uno de los Grandes Éxitos de la gris. Esta vez los gráficos estarán hechos completamente en 3D, y admitirá control analógico DualShock e incluso se dice que podría haber algo para PocketStation (¿significará eso que Sony piensa traer su PDA de Play por estas costas, o simplemente que la parte de PocketStation no verá la luz en nuestro país?).

Por ahora, los extensos mundos y personajes de dibujos animados del juego parecen mantener perfectamente ese especial aire de pinturas al óleo animadas de su predecesor a pesar del paso a polígonos, con todo tipo de excelentes efectos de iluminación que añadir a la mezcla. El juego es muy grande, con 20 mundos repartidos entre nada menos que 50 niveles, y además, al terminarlo, se accede a otro nivel secreto de bonificación que tiene un aspecto más similar, incluso en la forma de jugarse, al Rayman original en 2D.



▲ Uno de los nuevos movimientos de Rayman es la habilidad de avanzar mientras está colgado de un enrejado u otras superficies.

Aunque el aspecto del juego pueda parecer algo diferente, todos los movimientos típicos de Rayman siguen ahí: podrá flotar, usar su pelo para volar como un helicóptero, lanzar sus puños y bolas de plasma a los enemigos, balancearse en anillos, y ahora podrá además trepar mientras se cuelga, hacer dobles saltos y nadar en ciertas zonas. Su habilidad para lanzar objetos y la de subirse a otros también desempeñarán papeles importantes para resolver algunos de los muchos puzzles del juego.

La historia se centra en torno a la misión de Rayman, que tendrá que salvar su mundo de una banda de piratas intergalácticos. Sus amigos siguen teniendo la mala costumbre de dejarse secuestrar en todos los niveles del juego, como en la primera parte, por lo que nuestro héroe tendrá que hacer horas extra para rescatarlos a todos. Esta entrega es mucho más cinemática que la anterior. La historia se cuenta por medio de un buen número de secuencias en tiempo real, y los personajes hablan, gracias al excelente trabajo de los actores.

Si todo sale como es debido, Rayman 2 debería convertirse en una de las estrellas importantes de los lanzamientos de PlayStation de este año. La versión casi completa del juego que se ha podido ver resulta muy prometedora. Los gráficos están bien, y la jugabilidad es la propia de un buen plataformas. Esperamos disponer pronto de una copia que nos permita examinarlo como se merece (eso va por la gente de Ubi, a ver si se dan por aludidos, je, je, je).



▲ Los amplios escenarios del juego parecen sacados directamente de lienzo de algún pintor loco.



Unos piratas han capturado a los amigos de Rayman, y eso es motivo más que suficiente para que tengamos que vérnoslas con todo tipo de bichejos molestos para rescatarlos.



▲ Volveremos a encontrarnos con los familiares movimientos y detallados escenarios de Rayman, aunque podemos esperar encontrarnos con muchos nuevos puzzles y elementos de jugabilidad.



▲ Lanzar bolas de plasma es uno de los principales medios con que cuenta Rayman para defenderse, pero también puede coger y lanzar objetos de su entorno.

Juegos extras

Todos los buenos juegos de plataformas de hoy día parecen tener que incluir unos mini-juegos de bonificación. En Rayman, hay que jugar a ellos para poder avanzar en el resto del juego, y algunos pueden ser algo complicados. Aquí están algunos de nuestros favoritos:



▲ En un nivel, tenemos que jugar al rodeo y montarnos en un cohete en marcha, ¡no nos lo estamos inventando!



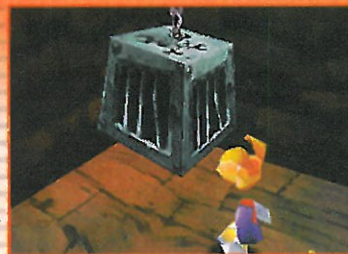
▲ El esquí acuático puede ser muy divertido, pero también complicado. Un encontronazo con un poste es todo lo que hace falta para dejarnos fuera de juego.



▲ Aquí tenemos otro de esos niveles en los que hay que montar en cohete. Se parece bastante a Descent, donde costaba diferenciar arriba de abajo.



▲ Volvemos a contar con la famosa maniobra del "pelo de helicóptero" de Rayman, que nos será especialmente útil cuando tengamos que sobrevolar distancias más o menos largas.



▶ Rayman tendrá que pasarse el rato rescatando a sus amigos que han sido hechos prisioneros por unos malvados piratas y encerrados en estas jaulas.

Malos, feos y grandes

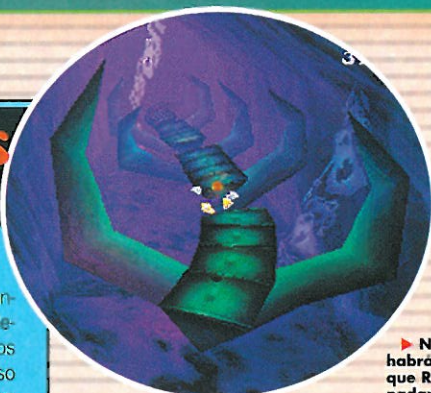
Algunos de los enemigos que nos encontraremos a lo largo del juego son simplemente enormes. Es normal que los jefazos sean grandes pero es que aquí incluso algunos de los malos más normalitos son completos gigantes. Parece que Rayman va a tener mucho trabajo...



▲ Incluso los toneles están en contra nuestra. Este pedazo de bestia no se anda con muchas bromas, algo que el propio Rayman está sufriendo en sus carnes en esta imagen.



▲ Los piratas mandan a este gigantesco robot contra nosotros al final de uno de los niveles. Lanza bombas que persiguen a Rayman, así que habrá que moverse rápido.



▲ Este juego tiene algunos escenarios realmente alucinantes. Zonas como ésta muestran unos interesantes efectos y colores y unos curiosos diseños.



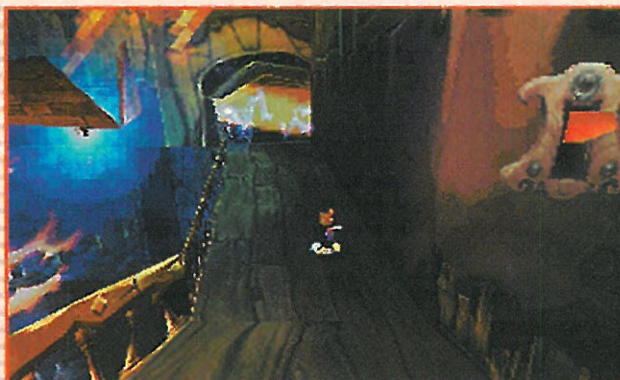
▶ Naturalmente, también habrá los típicos niveles en los que Rayman tendrá que nadar, y avanzar rápidamente para no quedarse sin aire.



▶ Los gráficos de este juego están muy conseguidos, con una buena iluminación y un brillante colorido en tonos pastel. Se ve que el 3D le sienta muy biena a Rayman.



▲ Al caminar sobre el agua vamos haciendo este curioso efecto de salpicadura. Es sólo uno de los muchos detalles que podremos encontrar en los múltiples mundos del juego.



▶ En algunos niveles nos pasamos el rato deslizándonos colina abajo, tratando de esquivar cualquier peligro que nos encontremos a nuestro paso (se parece a ciertos niveles de Mario 64).

GRIND SESSION



▲ Si os atrevéis podéis tratar de deslizaros por las vías del transporte urbano de San Francisco, aunque puede no resultar muy beneficioso para vuestra salud.

El lanzamiento el año pasado de Street Sk8er dio el pistoletazo de salida para que los títulos de Skateboarding inundaran el mercado de PlayStation, culminando con el increíble y alucinante Tony Hawk's Skateboarding. Como en Sony no parecen nunca dispuestos a dejar escapar un género con posibilidades, prepara su propia incursión en el mundo de los skaters y, por lo visto, el nuevo Tony Hawk se va a encontrar con una buena competencia.

Desde un primer momento, resulta relativamente sencillo ver cómo pretende Sony sobresalir de entre el resto de productos de la competencia. Para empezar, además de los seis skaters profesionales seleccionables, entre los que se encuentran Willie Santos o Carabeth Burnside, también se nos dará la opción de crear cuatro skaters amateur, adaptados a nuestras propias preferencias. Estos cuatro son, en esencia, hojas en blanco que pueden conseguir habilidades, movimientos y puntuaciones mejoradas a medida que progresen por las distintas competiciones que conforman la temporada. Los skaters profesionales también podrán "aprender" sus propios movimientos específicos tras conseguir suficientes puntos.

Nuestro premio por superar cada reto, llamado "puntos de respeto", también nos sirve para acceder a nuevos parques donde patinar en las modalidades de Torneo, Skate Abierto o Resistencia. Obtendremos puntos por ejecutar una buena pirueta, tirar ciertos objetos en cada nivel (como ciertos loros), y completar los retos de bonificación técnica de cada escenario. Estos retos técnicos, que van desde movimientos aparentemente sencillos como deslizarnos por una determinada barandilla a combinaciones casi imposibles de acrobacias, tienen obviamente distintos grados de dificultad y a menudo hará falta combinar y encadenar varios movimientos para completarlos. Al entrar en la modalidad del "Ojo del Skater", aparecerán iconos flotando que nos indicarán exactamente lo que suponen y lo difíciles que deberían ser.

Otro detalle que permite a Grind Session diferenciarse del resto es la posibilidad de



▲ Se ha recreado fielmente hasta el último bache del famoso parque Burnside.



▲ Podremos escoger entre seis skaters profesionales reales, o personalizar las puntuaciones y movimientos de cuatro amateurs.

¡Estoy poseido!



▲ Estamos poseídos cuando la energía surca a nuestro skater y empieza a brillar.



▲ Hasta que el indicador se agote, podremos realizar los movimientos más increíbles.

No llaméis al exorcista, ser poseído en este juego en realidad es algo muy bueno. Tras ejecutar un movimiento especialmente complicado, nuestro skater empezará a brillar, y mejorará nuestra velocidad, altura y capacidad de realizar acrobacias así como demás habilidades durante un rato. Sin duda esto te permitirá realizar auténticas proezas que de otra manera te costaría un montón, y si no, prueba y verás.



Bonificaciones Técnicas

En Grind Session, conseguir las bonificaciones técnicas no sólo nos dará más tiempo para seguir patinando, sino que nos concede muchos puntos de respeto que pueden usarse para acceder a nuevos parques y mucho más, por no mencionar que nos permitirán fardar con los amigos.



▲ Si mantenemos presionado L2 entramos en el modo "Ojo del Skater", en el que podemos ver dónde están las bonificaciones técnicas.



▲ Reúne algo de valor y hazlo lo mejor que puedas, pero trata de no caer de culo.

Momentos de inspiración



▲ Ciertos objetos, como este loro que se ve en la imagen, pueden tirarse para conseguir puntos extra.



▲ Al avanzar en el juego nos encontraremos con retos más complicados, como este increíble "salto de rail".



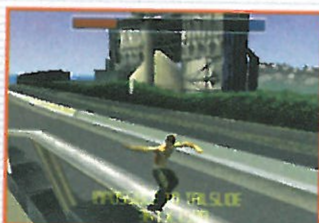
▲ Hay muchos lugares de difícil acceso en cada nivel para poner a prueba nuestra habilidad.



▲ Nuestra habilidad estará adquirida en las calles, pero éste es nuestro auténtico desafío: el Torneo.



▲ Grind Session nos permitirá practicar nuestras habilidades en sitios como San Francisco o Los Angeles.



▲ No todas las superficies del juego nos permitirán hacer acrobacias con esta facilidad... así que disfrutadlas cuando podáis.



◄ El Parque Vans Triple Crown ofrece algunos de los retos más interesantes que un skater puede encontrarse... o tropezarse si no anda con cuidado.

los skaters de verse "poseídos", no por espíritus malvados, sino por la emoción que supone lograr realizar acrobacias especialmente complicadas. Una vez poseídos, brillarán, y sus puntuaciones se verán incrementadas por un breve espacio de tiempo. Además de siete parques de skate, Sony está también planeando una especie de "Casa de tus Sueños" con habitaciones ocultas a las que se podrá acceder ganando puntos de respeto en otras partes del juego.

También se está prestando especial atención a tener buen aspecto mientras patinamos, no sólo se usan todo tipo de ángulos de cámara durante nuestra "actuación", sino que, si logramos hacerlo realmente bien, nos sacarán una foto para añadirla a una especie de libro de recortes que recoja nuestros mejores momentos.



◄ Si conseguimos llevar a cabo una buena secuencia de movimientos nuestro multiplicador se incrementará. Cuanto más tiempo pasemos si pifiarla, más puntos conseguiremos por cada truco.

STRIDER 2

El ninja espacial de Capcom vuelve a la acción después de un largo descanso



Lo menos que se puede decir de los jefes del juego es que son bastante variados. ¿Qué otro juego nos permite luchar contra un dragón robótico y un Mastodonte cibernético? Ahora mismo no se nos ocurre ninguno, desde luego.

Sí, ha tardado lo suyo en llegar, pero Strider va a tener por fin su merecido renacimiento en las consolas en una auténtica secuela del gran éxito de máquinas recreativas de finales de los años ochenta. Para ello se ha realizado una conversión lo más directa posible a partir de la placa de recreativa System 11. Strider 2 es un juego de acción desenfrenada. No hay puzzles, ni una historia especialmente interesante, sino simple acción en su forma más pura.

Mientras el Strider original era completamente 2D (el típico Scroll lateral tan normal en este tipo de juegos), la secuela cuenta con la incorporación de ciertos elementos 3D para animar un poco las cosas. Los personajes siguen estando más o menos hechos completamente a base de sprites y, si tenemos en cuenta que es de Capcom, y pensamos en lo que se ha hecho en las últimas entregas de Street Fighter, nos haremos una buena idea de lo que podemos esperar en lo que a gráficos de sprites se refiere. Sin embargo, algunos de los jefes, junto con ciertos escenarios, aprovechan la capacidad de la PlayStation de manejar polígonos, para crear ciertos efectos de tridimensionalidad. En ese aspecto, Strider 2 tiene mucho en común con el título de plataformas de Namco Klonoa.

En su mayor parte, Strider mantiene todas sus animaciones clásicas, de modo que los tra-



Strider Hien

El mejor secreto que oculta el juego es la posibilidad de manejar a un ninja espacial rival, Strider Hien. Tiene un estilo distinto de ataque que el propio Strider Hiryu con el que nos hemos pasado el juego por primera vez, y va vestido completamente de blanco.



En un determinado punto hacia el final de Strider 2, nos encontraremos cara a cara con Hien, y tendremos que derrotar-



Si logramos derrotarle y terminarnos el juego, podremos seleccionar y jugar con Hien cuando nos apetezca.



Volvemos a enfrentarnos al Gran Maestro, y esta vez parece realmente mosqueado con nosotros. Es natural, si tenemos en cuenta que ya frustramos sus planes una primera vez. Está dispuesto a darnos con todo lo que tiene, así que conviene estar preparados. Oh, tampoco se nos puede olvidar mencionar que esta vez, además, es más poderoso.

Movimientos clásicos de Strider

Desde su aparición que se pro- o originalmente en las recreati- , Strider no ha cambiado gran sa y tiene acceso a los mismos ques básicos con sus animacio- s correspondientes. Para aque- que ya se hayan olvidado de uellos tiempos, aquí os los recor- mos en toda su gloria:



taque con la espada - el movimien- uede destruir cualquier cosa. Ahora tamos además con la ventaja de er ponerlo en fuego rápido para no r que dejarnos el dedo en el botón mando.



Correr - Pulsando el botón de ance de la cruceta Hiryu cogerá locidad y correrá, lo que es vital situaciones como en la de esta se.



Deslizarse - No se trata de ningún aque, pero nos permite acercarnos enemigo o pasarle de largo, sin e nos pueda tocar mientras nos slizamos.



Doble salto - El salto es otro de los ovimientos básicos que regresa. demos incluso cubrir algo más de reno de lo que se podía en el tiguo Strider.



Colgarse - Es más importante en a ocasión, ya que, además de los uros que tendremos que escalar, nemos el problema de la avedad.

Al final de cada nivel, se puntúa nuestra actuación y nos dan una calificación que representa nuestro nivel de habilidad. Confiad en nosotros cuando os decimos que es difícil conseguir una A.



Aquí tenéis una imagen de uno de los últimos jefes, el Kraken. La verdad es que es más fácil de vencer de lo que parece. No hay más que destruir los tres puntos débiles que tiene a cada lado.

dicionales ataques con espada y saltos dobles siguen estando presentes. También volvemos a contar con la posibilidad de deslizarnos, trepar por las paredes, o colgarnos del techo. De hecho, la única novedad auténtica es la opción de "cargarse" de modo que pueda lanzar unos proyectiles que se dirigen contra el enemigo más próximo. Y hablando de enemigos, el juego cuenta con una enorme cantidad de ellos, incluyendo al infame Gran Maestro. Más o menos cada zona que recorramos tendrá su propio mini-jefe, y todos ellos tendrán algún tipo de punto débil.

Sin embargo, si hay algo negativo que hemos podido apreciar al probar este juego, lo único malo que se nos ocurre a primera vista es muy simple: es demasiado corto. Parece planteado enteramente como un juego de recreativa, que no son, ni mucho menos, tan largos como suelen ser los productos específicos de consola u ordenador, de modo que, con monedas y paciencia, no obliguen nunca al jugador a tirarse horas seguidas delante de la máquina para llegar al final. Aun así, para aquellos puristas de los arcade que andan a la busca y captura de un gran título de acción al más puro estilo de las recreativas, este podría el juego que estaban esperando. Es desde luego divertido de jugar, y cuenta con algunas fases especialmente divertidas de jugar, que seguro que hará las delicias de muchos aficionados a este tipo de productos.



A veces la gravedad nos juega malas pasadas y vuelve todo el escenario del revés, de modo que acabemos paseando por el techo y colgando del suelo.



Cuando nuestro personaje se carga, puede lanzar descargas de energía que se dirigen automáticamente contra el enemigo más próximo. Por desgracia, la carga sólo dura un tiempo limitado.



Envíanos una postal marchosa



Y podrás llevarte uno de los Packs Beatmania compuestos por:

Una camiseta
Una gorra de Dj.
y un CD de Moloko



Envía tus postales a la siguiente dirección:
Revista PSM
C/ José María Galván 3, bajo 1
28019 Madrid
indicando "Concurso Beatmania"
Las más cachondas tendrán premio seguro

A EXAMEN

No hay nada mejor que pasar un control a todos los juegos que están en el mercado para orientarte acerca de cuáles merecen la pena y cuáles no. Los que aprueben podrán recibir el gran honor de formar parte de tu almacén personal de juegos; si no superan esta prueba mejor ni los mires.
Puedes estar totalmente seguro que los que no pasen el examen será por que no lo merecen y por el contrario las notas altas sólo estarán reservadas para aquellos juegos que forman parte de la élite de Playstation.

INDICE

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos.

Rompiendo esquemas, el estilo PSM.

ANALIZADOR PSM

GRAFICOS	Sin ser nada del otro mundo cumplen.	6
MUSICA Y FX	El ruido de los motores suena como en el Spectrum.	5
CONTROL	Buen control analógico y aprovechamiento del Dual Shock.	7,5
INNOVACION	Buena mezcla de simulación y arcade de vuelo.	7
JUGABILIDAD	Si te gustan los aviones tienes juego para rato.	8

Interes



LO BUENO Y LO MALO

Te sentirás realmente como un piloto. Aprendizaje muy progresivo. Las misiones al no ser complicadas aumentan la jugabilidad.

El ruido de los motores se parece más a una licuadora que a un avión. ¡Por dios, por dios! a estas alturas...

Aquí te explicamos los puntos fuertes y débiles del juego. Tendrás una información rápida y resumida de lo que te contamos en nuestros análisis.

Aquí se analiza la durabilidad de los títulos, esto quiere decir que a medida que pase el tiempo mantiene o pierde su interés. Por ejemplo si mantuviese el 5 durante toda la gráfica sería el mejor juego de la historia y si lo hiciera en el 1 pues lo contrario. ¿Lo pillas?.

Las características más importantes para puntuar un juego. Todas puntuadas del 1 al 10.

Como puntúa PSM

En PSM nos tomamos los análisis muy en serio, por esta razón hemos confeccionado esta tabla que te dará la información de la forma más clara y objetiva sobre calidad de los juegos. Si es malo suspende y aprobarán solo los que realmente lo merezcan.

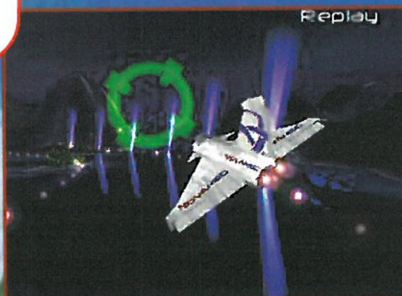
Qué significan nuestras puntuaciones

0 - 4,5	Suspenso, mejor ni mirarlo. Si te lo compras allá tu.
4,5 - 6	Aprobadillo, cógelo si te gusta mucho el género.
6 - 8	Seguro que no te decepcionará. Esta es la nota media más habitual y te garantiza encontrarte ante un programa de buena calidad.
8 - 9,9	Cuando un juego supera el ocho quiere decir que es sobresaliente y por lo tanto una compra obligada para todos, no puedes perdértelo.
10	Esta nota sólo será alcanzada por los juegos que escriban la historia de la PlayStation. No lo olvides el 10 es sólo para los más grandes.



N.GEN RACING

"Jet Turismo"



Si ya es fácil perderte de día, imagínate de noche.



La vista interior es la más espectacular pero también la más difícil de jugar.

Así es como sus programadores, los chicos de Curly Monsters, nos definieron el juego cuando asistimos a su presentación en Londres hace algún tiempo. N-Gen Racing es como una especie de Gran Turismo en el que los coches se han sustituido por aviones. Lo curioso de este juego es precisamente su modo de jugar. Te estarás preguntando ¿Qué aliciente puede tener un juego en el que lo que tienes que hacer es echar carreras con aviones por el cielo? Pues precisamente ahí está lo curioso, ya que las carreras no se desarrollan en los cielos, sino a ras del suelo. En N-Gen, los aviones corren más cuanto más cerca vuelas del suelo y eso no es nada fácil, te lo podemos asegurar. Las carreras discurren a lo largo de enrevesados circuitos plagados de checkpoints por los que deberás pasar inexcusablemente y de ítems que potenciarán las características de tu avión, te darán tiempo extra y, en algunos modos de juego, armas para hacer la puñeta al contrario. Todo esto suena claramente a Wipeout, pues sí, ya que los programadores proceden del equipo de Psygnosis encargado de la elaboración de éste, así que ya sabes que lo que vas a encontrar en este juego es velocidad desenfrenada.

La acción se desarrolla en parajes desérticos y montañosos en los que tendrás que conseguir vencer, o eliminar, a los contrarios a bordo de alucinantes aviones de caza modificados para este tipo de pruebas. Por esto es por lo que sus programadores le dieron ese sobrenombre de Jet Turismo entre comillas. A medida que vayas ganando carreras conseguirás dinero para mejorar tu avión, comprarle armas o simplemente pillarte otro caza mejor y más potente. Hay más de 40 modelos diferentes de aviones, basados en modelos reales, y cerca de 14 escenarios en los que correr y ponérselo difícil a los contrarios, ya sean controlados por la Play o por un colega en modo a pantalla partida, para entrar el primero por la línea de meta y conseguir las tan ansiadas bonificaciones.



Los aviones son réplicas de los reales con algunas modificaciones.

Su aspecto gráfico es excelente, cuenta con unos escenarios futuristas de lo más espectaculares. Los aviones no están, sin embargo, tan detallados como nos hubiera gustado, aunque no tendrás casi tiempo de andar fijándote en ellos cuando vayas a ras del suelo a más de 900 km/h. Hay una vista desde dentro de la cabina, que muestra incluso la mano del piloto manejando la palanca de mando del avión, que es una pasada aunque, como suele ocurrir en estos casos es la más difícil de manejar. La música es alucinante y ayuda a potenciar esa sensación de velocidad que envuelve a todo el juego. En cuanto al control hay que decir que, sin ser difícil de manejar, no es nada fuera del otro jueves. Se maneja bien y ya está. Lo que no nos ha gustado mucho es lo fácil que puedes llegar a desorientarte en los trazados de las carreras, ya que son algo confusos. De todas formas este es un aspecto que puede resultar divertido cuando juegas contra otro amigo y se sale del recorrido cuando está a punto de ganar, momento celebrado por ti con la típica frase de: ¡Dónde vas chaval! ¡Que no es por ahí!

En resumen, N-Gen Racing es un juego muy divertido, en la línea de los Wipeout, en el que lo más destacable es su jugabilidad, la increíble sensación de velocidad de los vuelos rasantes y la atractiva opción de poder mejorar y comerciar con tus aviones. Échale un vistazo, no te defraudará.



Los efectos de luz están muy conseguidos.

ANAL-

GRÁFICOS	Escenarios muy buenos. Los aviones podían haber mejorado	8
MÚSICA Y FX	Música muy al estilo de los Wipeout. Bien el sonido de los aviones.	9,5
CONTROL	Sencillo y práctico. Cumple sin más.	8
INNOVACIÓN	Es el primer juego de carreras de este tipo en Playstation.	9
JUGABILIDAD	El aliciente de mejorar los aviones aporta mucho interés al juego.	8,5

Interes



LO BUENO Y LO MALO

El comercio de aviones. La cantidad de ítems para hacer la puñeta al contrario. El modo dos jugadores.

Circuitos confusos. Podrían haberse currado más los aviones cuando estás pilotándolos.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,6

Sabemos que te quieren.



Antón Azcárate,
Director General de CCC



"Te quieren porque nos preguntan por ti. *Recibimos más de 10 llamadas cada día de empresas que solicitan diplomados CCC en distintas especialidades. Nuestra bolsa de trabajo aumenta cada semana y son muchos los alumnos que consiguen un nuevo puesto de trabajo dentro de su provincia. Y es que la Enseñanza a Distancia está considerada como la forma de aprender del nuevo milenio. En esta especialidad educativa, CCC se ha convertido en una referencia. Son ya más de 60 años en los que CCC ha formado más de 1 millón de profesionales en 42 países. Personas con iniciativa que son las que cada día, están mas solicitadas por las empresas."*

ELIGE DÓNDE ESTÁ TU FUTURO

Inmobiliaria
omologado por AEGAI.
- Gestor Inmobiliario.
- Gestor de Fincas.
- Dirección y Gestión de Agencias Inmobiliarias.
- Marketing Inmobiliario
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias.

Decoración y Manualidades
- Monitor/a Manualidades.
- Manualidades: especialista en madera.
- Escaparatismo.
- Decoración Profesional.

Infórmate sin compromiso.
902 20 21 22
www.centroccc.com



Infórmate sobre las subvenciones disponibles 902 20 21 22

Fotografía, Ilustración y Redacción
- Fotografía • Escritor • Dibujo • Aerografía
- Dibujante de Moda • Dibujante Ilustrador

Deporte y Salud
- Monitor de Aeróbic. Para el título de la Federación.
- Preparador Físico y Deportivo.
- Monitor de Gimnasio.
- Quiromasajista. Carnet Profesional MDF.
- Masaje Shiatsu.
- Técnico Quiropráctico

Música
- Guitarra • Teclado • Solfeo • Acordeón.

Cultura
Preparación para superar las pruebas oficiales.
- Graduado Escolar.
- Acc. a la Univ., mayores de 25 años.
- Acc. a Ciclos Formativos Form. Prof. Grado Medio

Idiomas
- Inglés • Francés • Alemán • Ruso.

Belleza y Moda
- Peluquería • Esteticista.
- Modista • Diseño de moda.

Cocina y Hostelería
- Cocina Profesional. Preparación para el Título Oficial.
- Jefe de Comedor.
- Camarero - Barman.

Calidad, Riesgos Lab. y Medio Ambiente
- Título Oficial de Técnico Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales.
- Técnico en Calidad.
- Técnico en Medio Ambiente.

Especialidades Sanitarias
Preparatorios para el Título Oficial.
- Auxiliar de Enfermería.
- Auxiliar de Jardín de Infancia.

Otros planes especializados.
- Auxiliar de Puericultura.
- Auxiliar de Geriatría.
- Auxiliar de Rehabilitación.
- Técnico en Animación Geriátrica.

Cuidado de los Animales
- Auxiliar de Clínica Veterinaria.
- Peluquería y Estética Canina.
- Auxiliar Clínico Ecuestre.
- Adiestramiento Canino.
- Psicología Canina y Felina.

Gestión y Administración de Empresa
- Asesor Fiscal.
- Contabilidad.
- Asesoría Laboral.
- Técnico en Recursos Humanos.
- Administración de Empresas.
- Dirección Financiera.
- Auxiliar Administrativo. Prep. Tít. Oficial.
- Secretariado Informático.
- Secretariado de Idiomas.
- Técnico en Implantación del Euro.
- Dominio y Práctica del PC(Windows 95 ó 98).

Oposiciones
- Agente de Justicia • Profesor de Autoescuela.
- Auxiliar de Justicia • Oficial de Justicia

Marketing y Ventas
- Técnicas de Venta.
- Marketing y Dirección Comercial.
- Gestión Grandes Superficies.
- Azafata en Relaciones Turístico-Comerciales.

Técnica y Mecánica
- Carné de instalador Electricista. Prep. Tít. Ofic.
- Fontanería
- Mecánica. Preparación para el Título Oficial.
- Técnico de Mantenimiento.

Electrónica
- Electrotecnia y Electrónica. Prep. Título Oficial.
- Radiocomunicaciones.
- Técnico en TV.

Otras profesiones
- Bibliotecario y Documentalista.
- Investigación Privada.

Programas en Soporte CD Rom
Mantenimiento Industrial.
- Electrónica • Hidráulica y Neumática
- Electricidad Industrial • Autómatas Programables
- Electrónica de Potencia
- Máquinas y Automatismos Eléctricos.

Técnico en Gestión Contable y Tesorería.
- Contabilidad I y II. ·IVA - IRPF

Sí, quiero recibir Gratis y sin compromiso información sobre el Curso/s: ____________

mbre y apellidos					D. N. I.
nicilio	Bloque	N.º	Piso	Prta.	Provincia
lación	Cód. Postal		Teléfono		Fecha de nacimiento / /

rmación nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes el Derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).
e autorizado por Educación en aplicación del Real Decreto 2641/1980 O.M 29/6/1980 y Orden 6/10/1980 (B.O.P.V.).
› asociado a ANCED (Asociación Nacional de Centros de Educación a Distancia). Organización colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.

BAB

colin mcrae rally 2.0™

Izquierda 4 ojo se cierra para derecha raaas...



Lo primero que hicimos nada más recibir este título en la oficina fue echar a nuestra maquetadora Patricia de la consola en la que estaba jugando al Galerians y ponernos a jugar con él como locos. Por supuesto tuvimos que aguantar sus protestas y gritos calificándonos de machistas y abusones, pero lo solucionamos subiendo el volumen a tope, con lo que el rugido de los motores consiguió acallar sus grititos. ¡Es que llevábamos dos años esperando a que llegara!

Historias de redacción aparte, hay que decir que esta continuación del mejor juego de rallys de la historia nos ha dado una de cal y otra de arena. No es que sea mejor o peor que el primero, hay aspectos en los que sí lo es y otros en los que no. Vayamos por partes:

Indudablemente la mejora más notable la encontramos en el apartado gráfico. En esta ocasión se han recreado los coches más importantes del Campeonato del mundo de Rallys con un nivel y un lujo de detalles realmente increíble. Los efectos de iluminación y los destrozos en las carrocerías llegan a alcanzar cotas nunca vistas en la gris. Las vistas de cámara son seis, entre las que se incluye una desde el interior del coche (como ya ocurriera en la primera parte) en la que se ve el salpicadero y las manos del piloto moviendo el volante y cambiando de marchas; muy espectacular pero muy difícil de jugar. Los escenarios, que tienen una pinta alucinante de lejos y de fondo se pixelan incomprensiblemente cuando te acercas demasiado a los objetos que circundan las carreteras. Un ejemplo claro es cuando te sales de la pista y te encuentras delante con un arbusto que se ve totalmente plano y que te impide ver el camino de vuelta a la pista; un mal menor pero un mal al fin y al cabo. Volviendo a las excelencias gráficas hay que destacar también los efectos especiales del coche, tales como las llamaradas que salen de un maravilloso y detallado tubo de escape cromado al reducir; las marcas de las gomas en el asfalto al derrapar o salir chillando ruedas o la polvareda que se levanta cuando circulas por una pista de tierra seca como la del Rally Acrópolis de Grecia.



El Focus es el mejor coche del juego, claro, para eso es el que lleva Colin.

Pero sin duda el mejor apartado del juego es el control. Si ya era bueno en la primera parte, en esta se ha mejorado todavía más. No existe ningún juego de conducción en el mercado que cuente con un control sobre el coche tan preciso y realista como este. Las reacciones del coche a las órdenes del mando son instantáneas y precisas y se comportan como si estuvieras conduciendo un pepino de estos en lugar de jugando en la Play. Creednos que las sensaciones que experimentaréis al poneros a los mandos del juego son las más realistas que hemos probado. Lo bueno que tiene todo esto es que cuando domines el control, disfrutarás como un enano y harás con el coche lo que te dé la gana; lo malo es que tendrás que practicar mucho hasta que lo consigas, pero ahí está la gracia del juego; si Carlos Sainz o Colin no fueran tan buenos pilotos no se comerían ni el centro de un donuts en el mundial aunque llevaran un pepino de 800 caballos.



El control es fantástico. Negociar curvas como esa no será tan difícil como piensas, el problema está cuando vengan seis o siete enlazadas.

En el apartado del sonido la música está bastante bien, aunque lo que acabarás haciendo es bajar el volumen de ésta para poder disfrutar al 100% del alucinante sonido de los motores y de las derrapadas de los coches y, por supuesto, de la importantísima voz de tu copiloto cantándote las curvas en un perfecto castellano. Curiosamen-

te, en esta entrega, se han variado los conceptos de dificultad de las curvas. Las difíciles antes eran las 5 y ahora son las 2. Imaginamos que esto se habrá hecho acorde con el código de notas de Nicky Grist, el copi de Colin. De todas formas es un sistema muy sencillo e intuitivo ya que se han empleado, además de las instrucciones habladas, unos códigos de color que indican el nivel de dificultad de las curvas. Así pues, cuanto más verdes sean los carteles de curva, más fácil y cuanto más tiren hacia el rojo, pasando por el amarillo y el naranja, más difíciles serán.

Los menús del juego son fantásticos y con un diseño claro y vanguardista. Las opciones de configuración de los coches (a modo de parque cerrado) aparecen cada dos pruebas y disponemos de un tiempo para preparar el coche para el siguiente tramo y reparar los posibles desperfectos que hayas podido ocasionarle (que serán muchos, ya verás). Cada trabajo de los mecánicos consume un tiempo que se descuenta del que dispones y si tienes el coche muy dañado no tendrás tiempo suficiente de arreglarlo todo, por lo que tendrás que elegir muy bien las partes más importantes que debes reparar.

Entre las opciones de juego están las pruebas Arcade en las que competirás contra otros coches controlados por la CPU, al estilo de los V-Rally o Rally Masters. Aquí desciende algo la calidad gráfica del juego ya que, dado el enorme número de polígonos por coche, tiene que mover todos los coches que hay en pantalla a la vez sin pérdidas de velocidad en pantalla. Para poder hacer esto, en este modo, se han suprimido muchos detalles de los escenarios y la voz del copiloto. No obstante es un buen modo de empezar con el juego y practicar para luego meterte de lleno en el complicado campeonato; además de obtener algún secreto al finalizar el modo Arcade.

Hay otro modo llamado Desafío en el que participarás en una especie de campeonato por eliminación en [illegible] de las llamadas Superespeciales, ya sabes, esas en las que corre un coche contra otro en un circuito cerrado paralelo y que están sacadas de algunos rallys del modo campeonato. Aquí no eliges ni coche, ni circuito; te vienen dados por la máquina y son iguales para los dos competidores.

El plato fuerte del juego es el Campeonato del Mundo. Este se desarrolla a lo largo de 8 pruebas basadas en escenarios reales del Mundial y son: El Rally de Finlandia (1000 Lagos), el de Grecia (Acrópolis), Francia (Montecarlo), Suecia, Australia, Kenia (Safari), Italia (Tour de Corse o Corcega) y el del Reino Unido (R.A.C.).

Dentro del campeonato hay tres niveles de dificultad: Novato, Intermedio y Experto. Aquí es donde más nos quejamos del juego. El nivel novato no es nada fácil (aunque se puede pasar sin muchas penurias) y al acabarlo no te dan nada. Sin embargo la curva de dificultad se dispara cuando pasas al nivel intermedio y no te quiero contar nada cuando pasas al experto, sólo desbloqueable cuando has pasado el intermedio. No somos unos



¡Mira! ¡Si es como el Córdoba de papá! No hijo, no. Este es un pepino, el de papá es un taxi...



No podía faltar en un juego de rallys que se precie el clásico Mini Cooper, uno de los coches secretos.



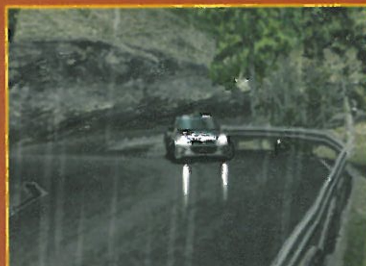
En el modo arcade correrás contra otros oponentes todos a la vez en pantalla.



Claro, esto es lo que pasa cuando van tantos coches a toda leche en una carretera tan estrecha.

Ojo con el clima

Nunca habíamos visto en un juego unas condiciones climáticas tan bien recreadas como en Colin Mc. Rae 2; tanto en los gráficos como en su incidencia en el manejo del coche.



▲ ¡ Pero mira el reflejo de esos faros sobre el asfalto! ¡Es increible!



▲ Vaya polvareda que está levantando el amigo. Bueno, así los picoletos lo le pueden ver la matricula.



▲ Verás qué diferencia en la conducción cuando en un tramo te toque hielo y nieve, lo vas a flipar...

quejicas, los juegos de coches son nuestros favoritos y además ya llevamos un montón de "kilómetros" a nuestras espaldas; pero no es lógico que los niveles de dificultad estén tan poco escalonados en un juego. Te podemos asegurar que te saldrán unos callos de kilo y medio en los dedos cuando consigas pasarte (si es que lo consigues) el modo intermedio, se han pasao tres pueblos.

A pesar de todo y aunque en la redacción sigamos prefiriendo, por jugabilidad y cantidad de coches, la primera parte; Colin Mc Rae 2.0 nos ha sorprendido por su enorme calidad gráfica y el alucinante sistema de control de los coches. Si eres un amante de los Rallys o si no, da igual, no debes de dejar escapar una joya como esta.



▲ ...Derecha rápida para izquierda cuaff...¡la vaca, Carlos, la vaca!...



▲ Los coches están actualizados a la temporada actual del Mundial. Aquí tenéis al fabuloso Subaru Impreza WRC edición 2000.

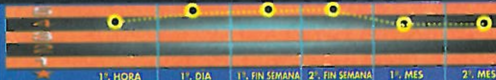


▲ Aquí tenéis una muestra de cómo se lo curran los programadores diseñando los circuitos. Recordar que están basados en tramos reales del Mundial de Rallys.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9,8
Coches perfectos. Algún fallito en los escenarios.	
MÚSICA Y FX	9,8
Los motores suenan de lujo. Copiloto en castellano ¡y se le entiende!	
CONTROL	10
Preciso, realista, intuitivo, alucinante ¡y yo que sé que más!...	
INNOVACIÓN	8,5
Los nuevos modos Arcade y Desafío.	
JUGABILIDAD	8,5
Sería mejor si no hubiera tanto escalón entre los niveles de dificultad.	

Interés



LO BUENO Y LO MALO

▲ El control es excesivamente bueno. Gráficos de ensueño. Efectos de luz y sonido. Copiloto en castellano.

▼ Dificultad absurda del modo novato al intermedio. Pocos coches.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,3

4X4 WORLD TROPHY

AGÁRRATE QUE VIENEN CURVAS

El género de los simuladores de conducción para Playstation se ha ido incrementando en las últimos fechas con títulos de la calidad de Gran Turismo 2, F1 2000, Le Mans 24 Horas,... que han ido superando espectacularmente a todos sus antecesores. En el mundo de la conducción 4x4 no se ha seguido el mismo camino, y a pesar de que ha habido algún que otro intento, nadie ha conseguido hacer un simulador realmente bueno para este tipo de carreras.

Ahora, Infogrames lanza al mercado 4x4 World Trophy, con el objetivo de llegar a convertirse en los reyes de la tracción total, algo para lo que se necesita más de lo que podemos encontrar en este título.

El sistema de juego se basa en ir ganando carreras por una serie de circuitos, gracias a lo cual obtendremos puntos que nos van a permitir mejorar nuestro coche o comprarnos otro. Si logramos superar las carreras en unas determinadas posiciones ascenderemos de división (empezamos en la tercera) y la competición se va complicando poco a poco.

Uno de los aspectos mas destacados de 4x4 World Trophy es la variedad de circuitos y de coches. Podemos correr a través playas, bosques, montañas nevadas, e incluso subir las rampas de un templo maya y abrirnos paso a través de él montados en nuestro coche.

Hay bastantes tipos de vehículos entre los que escoger y cada uno de ellos con unas características diferentes. Por esto, dependiendo del circuito en el que corramos tendremos que escoger un coche con mucha potencia, aceleración, velocidad punta,... El secreto está en saber realizar una buena elección, así no tendremos demasiados problemas para dejar atrás al resto de competidores.

Y es que, en jugabilidad, este juego no parece haberse esmerado mucho. A pesar de lo largo de los circuitos y de su variedad, así como la de los coches, la facilidad de ganar es tal que con un par de carreras y una buena elección de coche no hay rival que se resista.

Otro punto flaco de 4x4 World Trophy es el poco realismo de las competiciones. Aunque saltes del lugar más inverosímil, choques contra todo lo que se te ponga por delante o hagas los giros más bruscos que se puedan imaginar, necesitarás un milagro para que tu coche vuelque, algo que no te hará perder mucho tiempo porque volverás a tener tu vehículo en posición normal y dispuesto a correr en menos de un segundo.

El control de los coches es algo brusco pero también depende en gran medida del que hayas elegido. Los coches pesados y potentes serán algo duros de controlar, mientras que los coches más ligeros son más suaves en la conducción.

Gráficamente estamos hablando de un juego muy normal, con imágenes de todos los lugares del mundo bastante corrientes. A estas alturas se podían haber detallado algo más los vehículos, acostumbrados a juegos como V-Rally 2 o GT2, pero al menos podremos distinguir una ranchera de un buggy.

4x4 World Trophy es uno de los pocos juegos de carreras con tracción a las cuatro ruedas que salen a la luz. A pesar de contar con variados coches y circuitos, es muy fácil y muy poco realista. Viendo las maravillas de simuladores de conducción que están apareciendo últimamente, es difícil comprender porque no es posible hacer lo mismo con un tipo de juegos como éste.



Un Buggy quizá no sea lo más apropiado para andar por la nieve, por eso vas el último.



Aprovecha los atajos como este para adelantar posiciones.



Fíjate en las características de cada vehículo antes de seleccionarlo para una carrera, ahí está la clave del éxito.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	6	Muy normalitos para lo que estamos acostumbrados a ver.
MÚSICA Y FX	6,5	Variedad de música entre la que elegir. Los efectos no destacan.
CONTROL	5,5	Brusco y poco realista.
INNOVACIÓN	7,5	Son pocos los simuladores 4x4 que llegan a salir al mercado.
JUGABILIDAD	4	Se requiere poca práctica para ganar las carreras.

Interes



LO BUENO Y LO MALO

Variedad de coches y circuitos, estos últimos largos y pintorescos.

El realismo es nulo. Ganar es cuestión de poca práctica.

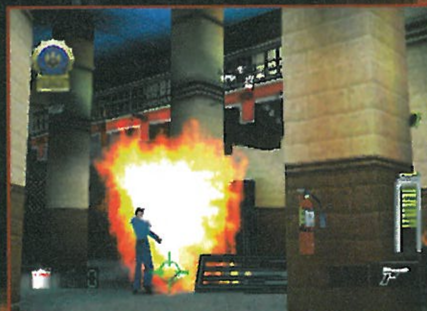
PUNTUACIÓN FINAL: 5,9

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2

Cómo me puede pasar lo mismo por segunda vez...



¡Madre mía! ¡La que ha liado el pollo ese! Suéltale un pepino en los morros y a otra cosa.



Tendrás que tener cuidado de no cargarte a ningún inocente por el camino.



Una manera muy inteligente de apagar el fuego. Fíjate bien porque los escenarios esconden muchos trucos.

L Nuestro querido McClane ha sido invitado a Las Vegas por un viejo amigo que va a ser nombrado director de la prisión de la ciudad. En la fiesta de presentación estalla un motín en la prisión en el que se ve envuelto el protagonista del juego, momento desde el cual tendrá que defenderse de sus enemigos a base de disparos y habilidad para escapar.

En el modo de aventura en tercera persona tendrás que recorrer las calles y edificios de la ciudad eliminando al mayor número posible de enemigos, al tiempo que escapas de ellos. Este juego se basa en cumplir los objetivos que te marquen al comienzo de cada misión, para lo cual tendrás una gran cantidad de armas y explosivos, como minas de proximidad, todo tipo de granadas,... mientras que recoges estimulantes y medicinas para tu recuperación.

El modo shoot-em up o tiroteo es similar, teniendo que cumplir también una serie de objetivos, pero cambia la vista, pasando a ser en modo subjetivo. En la pantalla se irán marcando las granadas que te quedan, la munición, salud,... Tienes diversas armas además de la pistola y la escopeta, como un lanzallamas, un martillo neumático, una MP5,...

El tercer modo es el juego de conducción, en el que tienes que cumplir los objetivos aunque esta vez a bordo de un coche y a la mayor velocidad que puedas. Los objetivos a cumplir pueden ir desde perseguir y destrozar a golpes a otro coche hasta capturar explosivos antes de un tiempo determinado. El juego en total son 25 niveles, y los puedes completar de forma conjunta en el modo película o de forma individual en el modo arcade.

Para poder conseguir todos los objetivos que te planteen cuentas a tu disposición con un arsenal de armas y explosivos que tendrás que ir aumentando en cada misión. Entre las armas tienes la pistola, la escopeta, la MP5, el lanzador de cohete LAW 80, un martillo neumático, un rifle de choque y un lanzallamas. En cuanto a explosivos, puedes elegir entre granadas de humo, de fragmentos, paralizante, incendiaria o minas de proximidad. Para recuperar tu energía o mantenerla intacta puedes utilizar chaleco antibalas, notiquín o estimulantes.

El control del juego suele ser complicado en un principio, por la cantidad de teclas y armas, pero con el desarrollo de la aventura se vuelve fácil al tener que pulsar siempre lo mismo. La música y los efectos dan frenetismo y acción al juego, sobre todo en el modo conducción, donde aumenta la sensación de velocidad. En cuanto a gráficos, la trilogía 2 no es un juego que destaque de forma espectacular y, al igual que en la primera parte, es una apartado bastante discreto, en comparación con muchas de las aventuras de acción que han salido últimamente.

La discreta aportación gráfica del juego viene compensada con una gran jugabilidad y una duración considerable, que garantiza horas y horas de acción delante de la pantalla, algo que también se daba en la primera trilogía.

Esta segunda parte de Jungla de Cristal es una frenética aventura de acción que se desarrolla en la ciudad de Las Vegas y que garantiza mucho tiempo de juego. Son tres juegos en uno que suponen la continuación de la primera parte, pero que no aportan ninguna peculiaridad con respecto a su antecesor.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	Aceptables pero discretos.	7
MÚSICA Y FX	Ayuda a aumentar la tensión. Se agradece la inclusión de la voz de Bruce Willis en español.	7,5
CONTROL	Cuando te acostumbras es sencillo y cómodo.	8
INNOVACIÓN	Es como la primera parte pero cambiando de ciudad.	6
JUGABILIDAD	Muy largo y con tres juegos diferentes.	8

Interes

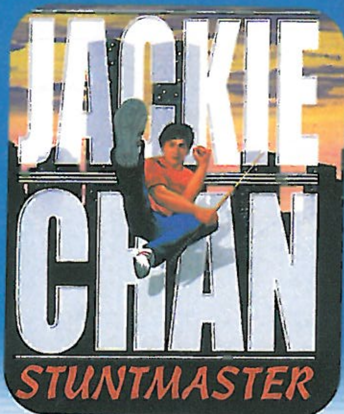
1ª. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

↑ Los tres juegos diferentes. La larga duración.

↓ Los gráficos. Es igual que la primera parte.

PUNTUACIÓN FINAL: 7,1



Jackie se merecía un destino mejor

Es increíble que hayan pasado así como dos años desde que empezamos a recibir las primeras informaciones del título que serviría para que Jackie Chan diera el salto de la gran pantalla al mundo de los videojuegos. Lo increíble no es que hayan pasado ya dos años, nos hemos acostumbrado a que el tiempo, y sobre todo en esto de los videojuegos, pase volando. Lo increíble es saber en qué se han empleado esos dos años. Cuando nos dicen que tardan dos años en desarrollar los gráficos de productos como Final Fantasy, Metal Gear, Legend of Dragoon, etc. ya nos parece mucho, pero al menos resulta comprensible, pues la calidad gráfica de todos ellos es excepcional, pero lo que no tiene excusa es emplear dos años en un motor gráfico tan simplón como el de este Stuntmaster. Podemos pensar entonces que se ha dedicado a desarrollar otros factores del juego, pero un primer vistazo basta para darse cuenta que eso no parece muy probable. Vamos a analizarlo un poco. La idea del juego es de lo más sencilla para todos aquellos familiarizados con clásicos como Double Dragon: ir avanzando por cada uno de los niveles zurrando de lo lindo a todos los tipos malos y feos que se nos meten por delante. Para ello disponemos de unos cuantos movimientos: puñetazos, patadas, saltos, agarres, y las típicas combinaciones entre ellos para dar patadas volantes, puñetazos dobles, saltos mortales y similares. Otros movimientos interesantes incluyen la posibilidad de correr hacia una pared, subirnos por ella y dar una voltereta que nos coloque detrás del tipo al que nos estemos enfrentando para seguir zurrándole. Todo ello se consigue con combinaciones más o menos simples de los cuatro botones (X, Triángulo...) y además, a diferencia de los clásicos de scroll lateral, se pueden hacer en todas direcciones, no sólo a izquierda o derecha. La otra parte del juego la constituye tener que ir avanzando por esos niveles hasta llegar al siguiente matón y recogiendo ciertos objetos por el camino, realizando una serie de saltos por todo tipo de cajas, andamios, toldos de tiendas, etc. al más puro estilo de un plataformas. Como decimos, dos aspectos muy simples que, bien combinados, deberían dar como resultado un desarrollo tan sencillo como divertido. Lo cierto es que, en un principio, el tema va por ese camino, empezamos a jugar y parece divertido.



▲En algunas secuencias nos veremos huyendo de camiones o trenes, y la acción pasa a desarrollarse en vertical en vez de en horizontal.

Los gráficos tan sencillos contribuyen a reforzar la idea de que estamos ante un juego al antiguo estilo de los clásicos que, aliñado con el inconfundible estilo de Jackie Chan (acrobacias increíbles y un gran sentido del humor), parece prometedor. Eso es hasta que tenemos que empezar a medir nuestro saltos y controlar nuestros pasos para poder llegar a la siguiente plataforma. Cuando no hay más que una o dos, no es que sea un gran problema, pero si tenemos que dar seis o más saltos de precisión seguidos la cosa se complica terriblemente. Normalmente, uno esperaría que en un juego como éste, en el que hay que ser tan preciso con los saltos, si pulsa el botón de salto y el de la izquierda, su personaje salte hacia la izquierda. Ojalá fuera así. Lo cierto es que, en más ocasiones de las que nos gustaría (y podemos aseguraros que son demasiadas), el personaje se limitará a saltar en vertical (o sea, sólo hacia arriba) o, lo que es peor, a seguir avanzando hacia la izquierda, con lo que se caerá. Así que, volviendo a la ristra de seis o siete plataformas, el riesgo de que eso ocurra antes de llegar a la última, obligándonos a volver a empezar desde la primera, es bastante alto. Esta situación se repite continuamente a lo largo de los niveles del juego, y puede acabar provocando graves casos de frustración, y llevarnos a la práctica, nada recomendable, del lanzamiento de mando.

El movimiento de los personajes es bastante fluido, así como las secuencias de transición de una parte del juego a otra, realizadas con el propio motor del juego y la mezcla entre el beat'em up y las plataformas está bien conseguida. El sistema de control es, como hemos dicho, lo suficientemente sencillo para hacerse rápidamente con él y lograr, con algo de práctica buenas combinaciones de movimientos. Todo eso está bien, pero los momentos en que nos están atacando varios matones a la vez, y el exceso de situaciones en los que caernos de una plataforma resulta mortal, obligándonos a volver a empezar, unidos a unos controles que no responden precisamente como deberían, acaba resultando de lo más desesperante y termina por estropear un juego que podría haber sido una delicia para todos los amantes de los clásicos de su estilo.



▲Cuatro saltos desafiando a la muerte en un sola pantalla. Fallad y seréis historia.



▲Los toques cómicos de las películas de Jackie también están presentes. Aterrizar sobre unas planchas al rojo le vendrá muy bien para practicar su claqué.

ANAL-

GRÁFICOS	Sencillos, al más puro estilo de los juegos clásicos.	7
MÚSICA Y FX	Además de los típicos efectos, se incluye la voz de Jackie para animar la cosa.	7
CONTROL	El punto negro del juego. A pesar de ser sencillo, no responde nada bien.	3
INNOVACIÓN	Una buena combinación de beat'em up y plataformas.	7
JUGABILIDAD	El control estropea una experiencia que podría haber resultado divertida.	6

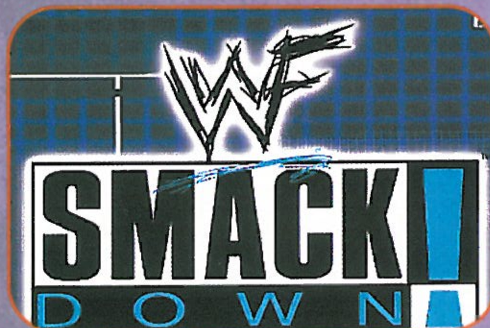


LO BUENO Y LO MALO

▲ Mezcla de lucha y plataformas que captura el estilo humorístico de las películas de Jackie, con el aire clásico de juegos como Double Dragon.

▼ La falta de respuesta de los controles estropea buena parte de la diversión. Jackie no cuenta con demasiada variedad de golpes, para ser él.

PUNTUACIÓN FINAL: 6



El nuevo rey de la lucha libre

En la Incubadora del número 15 ya os contamos todo tipo de detalles sobre este Smackdown pero todavía quedaban por añadir un par de cosas más. Para empezar, podemos decir que estamos ante el juego de lucha libre más sencillo de manejar de todos los que hemos tenido ocasión de probar. Como mucho, un movimiento puede exigir que mantengamos presionado un botón direccional y pulsemos otro botón más. Eso podría llevar a pensar que con unos controles tan simples, los luchadores tampoco podrán realizar muchos movimientos, pero no es así, porque los desarrolladores se las han apañado perfectamente para incluir un buen número de golpes diferentes, de forma que, dependiendo de la situación en que nos encontremos, la misma combinación de pulsaciones nos servirá para conseguir resultados distintos.

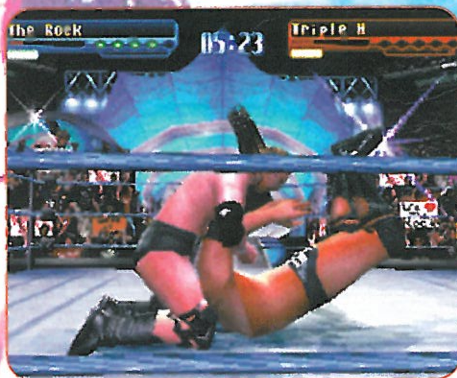
Pero uno de los factores más importantes al fin y al cabo en un juego de estas características es saber si la acción en el ring consigue tener el aspecto y crear la atmósfera propias de un auténtico espectáculo de lucha libre, sino fuera así, podríamos seguir con un juego de lucha normal y corriente, con personajes imaginarios y fantásticos movimientos, en lugar de tener que quedarnos con personajes reales que no salen volando, ni sueltan bolas de fuego, ni nada de eso. Bueno, pues Smackdown lo consigue, los luchadores tienen un aspecto excelente y tienen todos los detalles que uno podría esperar, con sus gestos, expresiones y movimientos típicos. Quizá la única pega real que se nos puede ocurrir es que la fuerza y tamaño reales de cada uno de los luchadores no tiene mucha influencia en el desarrollo del juego, no ha quedado bien plasmada. Cualquiera puede lanzar al más grandullón por los aires igual que harían con el más alfeñique (comparando los tamaños de Big Show y Ivory, no parece muy lógico).

Otro problema es la lista de personajes. Hay algunas ausencias que pueden resultar bastante notables para los aficionados a la WWF, que, después de todo, se supone que son los más interesados en un producto de este tipo, o también a aquellos que les gustaran otros títulos anteriores de esta misma federación de lucha (por nombrar a algunos que a la mayoría de aficionados sonarán a chino, falta gente como Cactus Jack, Kurt Angle, Tazz, Rakishi...), y otros tienen un aspecto que puede resultar chocante a quienes los conozcan. Es el problema de hacer un juego que recoge a "personajes reales", que, en teoría, deberían tratar de ceñirse lo más posible a la realidad. Si Capcom decide que Ken o Ryu o Chun Li cambien de aspecto en cada entrega de Street Fighter, no hay ningún problema, son personajes inventados por ellos y pueden hacer lo que quieran, pero en este juego la cosa no es así, y si en el FIFA 2001 pusieran a Raúl o Guardiola jugando en el Manchester, por poner un ejemplo, a nadie le parecería bien. En cualquier caso, no deja de ser un detalle menor para la mayoría de los jugadores, que no conocerán a ninguno de los luchadores y lo mismo les dará cómo vistan o qué aspecto tienen, pero pensamos que es algo que deberíamos mencionar para los más fanáticos.

El juego tiene muchos tipos de combates diferentes, y todos ellos resultan divertidos: Battle Royal, King of the Ring, Cage, Tag-Team, Royal Rumble, Survival Match, Special Referee, y más. También hay una modalidad de Crea Una Superestrella, pero es sólo regularcilla y un Modo Temporada, en el que tendremos que luchar todo el año para avanzar en la clasificación y al final lograr optar por el título de campeón en Wrestlemania. Aunque no deja de ser una buena idea, también tiene el inconveniente de resultar demasiado corta, por lo que al final no resulta excesivamente interesante. Se han añadido también elementos de historia de fondo, pero se quedan un poco simples, con diálogos tan interesantes como "Stone Cold parece muy concentrado hoy", claro que los detractores de este deporte-espectáculo opinarán que no se diferencia en mucho de la realidad (aunque seguro que no se lo dirían a The Rock a la cara).

A pesar de tener algún problema, Smackdown sigue siendo un estupendo juego de wrestling. Cualquiera puede hacerse con el manejo y tiene los suficientes toques únicos de la WWF para tener contentos a los auténticos aficionados durante bastante tiempo. Puede que haya otros juegos de lucha libre con más profundidad, y desde luego el WCW 2000 tiene una pinta sensacional, pero en lo que se refiere a la Play, por el momento Smackdown se queda con el título por su pura y desenfrenada acción.

AUSTIN 3:16



▲ ¿Podrá The Rock zafarse de esa llave y volver las tornas en contra de su rival? ¡Seguro que sí!

ANALIZADOR PSM

GRÁFICOS	8
Gran presentación y luchadores con un gran nivel de detalle.	
MÚSICA Y FX	7
Los comentarios son más bien simplones.	
CONTROL	9
Controles sencillos, pero aun así con muchos movimientos diferentes.	
INNOVACIÓN	7,5
Muchos tipos de combate, pero nada especialmente nuevo que destacar.	
JUGABILIDAD	8,5
Le faltan cosas por pulir, pero sigue estando bastante bien.	

Interes



LO BUENO Y LO MALO

▲ Estupendo control y muchas opciones y modalidades de juego que permitirán jugar durante bastante tiempo.

▼ Los incondicionales echarán en falta a algunos luchadores y verán errores en otros de los presentes.

PUNTUACIÓN FINAL: 8

Street Fighter EX2 Plus

¡QUIEN ME PONE LA PIERNA ENCIMA...DE LA CABEZA!



"No te preocupes, siempre quedara Street Fighter". Este debería se el próximo título de la saga, o quizá Street Fighter ex Plus Alpha @ 2X + extra-mega guay. Sobre este nuevo juego no hay mucho que decir: unos nuevos luchadores, unos nuevos gráficos, y un argumento que ya te lo conoces de sobra y que no te vamos a explicar por enésima vez. Tu eres un luchador (normalmente oriental o de por ahí lejos), y te pegas contra otro personaje. Tu objetivo es ganarle y quitarle toda su energia a base de puñetazos, patadas y los míticos hadokens. ¡Qué más se puede pedir!.

Ya en serio. Este nuevo juego cuyo título voy a poner por última vez para que te lo aprendas (Street Fighter Ex2 Plus, y que llamaremos en el resto del artículo SF EX2P), nos vuelve a presentar estas míticas luchas en tres dimensiones. Estas 3D no son del todo reales, porque si bien los escenarios si las tienen, a la hora de luchar seguimos haciéndolo bajo las 2D de toda la vida. De momento, Tekken 3 ha sido el verdadero revolucionario de las luchas en 3D, y ningún título ha conseguido llegar a su altura.

Los gráficos se han mejorado bastante, y las animaciones y movimientos nos ofrecen más opciones que nunca. En esta ocasión, además de los tipicos movimientos especiales y combos, podemos realizar unos movimientos llamados "combos meteóricos", que requieren tener el nivel de energía al máximo. Eso si, si pillamos por banda a nuestro adversario, este combo puede ser casi definitivo. Como siempre, nos volveremos majaras y nos dejaremos los dedos hasta que consigamos realizar la maldita combinación formada por nueve partes que deberemos hacer a toda velocidad y con una coordinación que... ya me entiendes ¡o es que nunca has jugado a Street Fighter!.

En cuanto a los modos de juego, los típicos: arcade, versus, práctica... Quizá la mayor innovación en este aspecto sea el modo director, en el que podremos personalizar nuestros mejores combates, y así grabar una repetición con la que después presumir ante nuestros amigos (si es que les interesa un pimiento). Los modos de bonificación también incluyen novedades, con nuevos juegos en los que poner a prueba nuestras habilidades.

Si echabas de menos a personajes emblemáticos como Ryu o Ken, no te preocupes, porque vuelven a estar presentes, junto a otros un poco menos antiguos (Skull, Jack). Para no romper la tradición también hay algunos luchadores que aparecen por primera vez, y que deberemos aprender a dominar ¡Qué reto!. El juego nos ofrece la posibilidad de ir sacando nuevos personajes según vayamos completando récords y finales de personajes, lo que consigue que nos enganchemos un poco hasta sacar todos los personajes.

La verdad es que con este juego se han exprimido al máximo las posibilidades que ofrece la máquina recreativa, aunque en el próximo juego (que lo habrá), incluirán alguna opción que se supone que lo hará completamente novedoso. Estos chicos de Capcom deberían empezar a plantearse si sacar cada año unos cuantos SF, Marvel vs Los primos de Petete, y todas esas cosas que nos sabemos de memoria, pueden estar aburriendo al personal, que ya no es capaz de distinguir un título de otro. SF EX2P es uno más y no incluye lo suficiente para que merezca la pena dejar nuestros ahorros en él si ya tenemos algún titulo de SF. Aunque bueno, siempre hay adeptos y viciados que no se pierden ni uno: este juego, sin duda, es para ellos.



▲Creo que Bison te la ha vuelto a jugar muchacho...



◀La verdad es que no sabemos si son dos luchadores o una albóndiga de los dos.



◀La eterna pelea entre Ken y Ryu también se encuentra en este nuevo S.F.

ANALIZADOR HPSM

GRAFICOS	7,5
Los mejores de la saga. Mucho colorido.	
MUSICA Y FX	6,5
La típica para un juego de lucha.	
CONTROL	7
Muchos movimientos, aunque difíciles de ejecutar.	
INNOVACION	6
Cambia el título y algún luchador más.	
JUGABILIDAD	6
La de todos los Street fighter.	



LO BUENO Y LO MALO

▲ Buenas animaciones y mucho colorido. Las repeticiones y el modo director. Los nuevos luchadores.

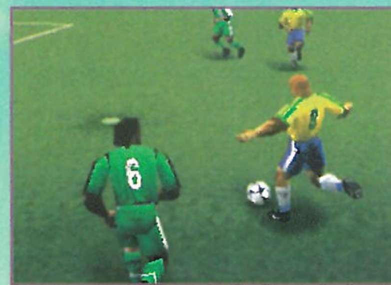
▼ Que saquen continuaciones como si fueran churros. La gente empieza a aburrirse...

PUNTUACIÓN FINAL: 6,6

1 a 2 jugadores | 1 CD | Distribuidor Infogrames | Desarrollador Power and Magic Development | Fecha de salida Disponiblel | Tipo Futbol

Ronaldo V-FOOTBALL

Tras la estela de los mejores



▲ Los planos cortos resultan espectaculares, sobre todo cuando Ronaldo se pone a hacer de las suyas...

El astro ha dejado de brillar por momentos debido a sus problemas de rodilla, pero no va a permitir que nos olvidemos de él tan facilmente. Con la inclusión de este nuevo título futbolístico parece ser que ya se acaba la publicación de juegos de fútbol para esta temporada, por lo que ya podemos hacer una valoración. Ronaldo V-Football se presenta como una alternativa a los dos grandes títulos que brillan actualmente (FIFA e ISS), aunque en nuestra opinión está un peldaño por debajo de ellos. Quizá ha intentado tomar los aspectos positivos de cada uno de estos títulos para plasmarlos en este juego, pero no lo ha llegado a conseguir del todo.



Su jugabilidad está en un grado bastante alto, pero no ha conseguido engancharnos lo suficiente. La forma de jugar es algo parecida a ISS, pero sin llegar a darnos esa jugabilidad que nos ofrece este título. Se llega delante del portero con una facilidad pasmosa, pero una vez dentro del área, parece que estamos jugando al fútbol sala, porque el portero tapa todos los rincones de la portería, y una gran cantidad de goles los tendremos que marcar aprovechando los rechaces a nuestros disparos. Todo esto produce que el juego pierda bastante gracia, porque se puede hacer un poco repetitivo. Sin duda, FIFA o ISS son juegos en los que se elabora bastante más el juego. Por supuesto, no todo es malo en Ronaldo V-Football; el ambiente de los estadios está bastante bien recreado, y el público pondrá colorido y ganas mediante el lanzamiento de bengalas y su continuo griterío. El comentarista también falla bastante, y le pone poca gracia. Por lo menos habla en español, que ya es un logro, auque el tío está chiflado, y como en ISS, narra cosas que no están ocurriendo, os aconsejamos escoger al comentarista brasileño.

La base de datos está bastante bien, porque aparecen un gran número de selecciones de todo el mundo. Además, los nombres de los jugadores son reales. También aquí hay que poner algún pequeño pero: las estadísticas de los jugadores no están demasiado ajustadas a la realidad, y las plantillas no están demasiado actualizadas; por ejemplo, en España, aparecen viejas glorias de la selección como Amor y Nadal, así que sólo nos queda reclamar algo: ¡Queremos que vuelva Zubi!. También aparecen un gran número de estadios, que si bien no son reales, son bastante espectaculares. Las celebraciones de los goles son de lo mejor, ya que los jugadores le ponen bastante entusiasmo. Los rasgos físicos de cada uno de ellos están muy trabajados y se parecen bastante a los reales. Ni que decir tiene que la música es fiel reflejo de la samba brasileña.



▲ Eso sí que es despistar al contrario...



▲ Una pequeña muestra de cómo se han realizado los estadios.

Eso sí, en cuanto a número de competiciones, Ronaldo V-Football no tiene rival. Tenemos una gran variedad de torneos donde elegir, y los debemos ir ganando todos si queremos llenar nuestra sala de trofeos. También tenemos la posibilidad de realizar nuestras propias competiciones personalizadas; de esta forma, nunca habrá dos partidas iguales, porque el gran número de competiciones y de equipos hace que siempre haya un equipo contra el que no hayamos jugado. Además, disponemos de muchos modos de juego (exhibición, arcade,V-football...), por lo que las posibilidades de juego pueden ser variadas a nuestro antojo; podemos especializarnos en uno de los modos, y al jugar en otro, descubrir que somos unos auténticos paquetes. En cuanto a las tácticas, no se nos ofrecen un gran número de opciones, pero sí las suficientes como para elegir nuestra táctica preferida, y ordenar a nuestro equipo si se debe echar atrás o debe subir al ataque con toda la artillería; por desgracia, las plantillas sólo disponen de 16-17 jugadores,lo que nos limita bastante.

Con todo esto, estamos seguros se que te hemos aportado suficientes datos para que decidas si es adecuado cambiar tu viejo FIFA o ISS por esta novedad. Ahora eres tú el que debe decidir. Eso si, si ninguno de los otros dos títulos te ha gustado, puede que en Ronaldo V-Football tengas el juego que estabas esperando, así que no dudes en probarlo.

ANALIZADOR HPSM

GRÁFICOS	8
Los planos cortos son bastante espectaculares.	
MÚSICA Y FX	7,5
Mezcla de samba brasileña y comentarista loco.	
CONTROL	7,8
Bastantes opciones en el campo, pero pocas en el banquillo.	
INNOVACIÓN	8
Muchos modos de juego. Lo demás, igual que el resto.	
JUGABILIDAD	7,5
Por debajo de otros grandes juegos ya nombrados.	



LO BUENO Y LO MALO

▲ Ambiente muy logrado con opciones de juego casi ilimitadas. Plantillas reales para selecciones reales y numerosas. Remates espectaculares.

▼ Como casi siempre, el comentarista. Meter un gol desde fuera del área, casi imposible. Monotonía de juego.

PUNTUACIÓN FINAL: 7,1

RESIDENT EVIL: SURVIVOR





ESTO NO ES RACCOON CITY

El virus T se ha expandido y nadie sabe como ha sido. Con esta curiosa adaptación del refranero podríamos definir el nuevo juego de Capcom: Resident Evil: Survivor. Tras el largo tiempo que tuvimos que esperar para jugar a la tercera parte de la serie, ahora sale este nuevo juego cuando todavía no habíamos tenido un instante para descansar del pesadito de Némesis.

Pero es que RES no es una continuación de la saga, no es RE4. Muchas son las novedades que tiene el juego en comparación con sus hermanos mayores: el personaje; el cambio de rumbo de la historia, que incluso deja de tener a Raccoon City como escenario para situarse en una ciudad desconocida; la nueva perspectiva desde la que ejecutamos las acciones, desde una vista en primera persona,...

RES comienza con un accidente de helicóptero en el que nuestro personaje ha perdido la memoria y se encuentra en una ciudad desconocida del Medio Oeste. Desde ese momento tendremos que comenzar a buscar pistas que nos den algún dato significativo sobre nuestra identidad, para lo que tendremos que recorrer las calles de la ciudad, el casino, el salón de máquinas recreativas, la cárcel, y muchos más escenarios en los que encontrar llaves, municiones, diarios, y toda la gama de objetos que siempre han caracterizado a RE.

Pero no estaremos sólos en la ardua tarea de salvar vidas, sino que contaremos con la agradable presencia de unos amigos que nos son familiares: los zombies. También nos toparemos con monstruos que ya aparecieron en alguna de las anteriores partes de RE. Como puedes ver, tus colegas no te han querido dejar sólo para esta gran cita.

El argumento que se nos cuenta no esta muy bien definido, lo que hace que durante buena parte del juego estemos bastante confusos y no consigamos resolver las tres grandes preguntas de la humanidad: dónde estamos, de dónde venimos, a dónde vamos.

Lo más destacado de RES respecto a los otros juegos de la serie es la perspectiva desde la que tendremos que vivir la acción. Al más puro estilo shoot´em up nos enfrentaremos a las situaciones desde una vista en primera persona, gracias a la que no tendremos los problemas de cámara que siempre se habían dado en RE.

Otra de las ventajas que tiene la vista subjetiva es que sólo es necesario el uso del stick del Dual Shock y un botón para disparar, el cual puedes elegir configurándolo como quieras.

Además, en RES se puede emplear pistola (como periférico, no me entendáis mal) para acabar con el enemigo y para avanzar al mismo tiempo. Es una alternativa más realista que con el mando, pero la diversión y el entretenimiento están asegurados con ambos.

Los gráficos del juego siguen en la buena línea que podíamos observar en RE3, pero la vista en primera persona hace que nos acerquemos más a los objetos y que bajen algo en su calidad de imagen.

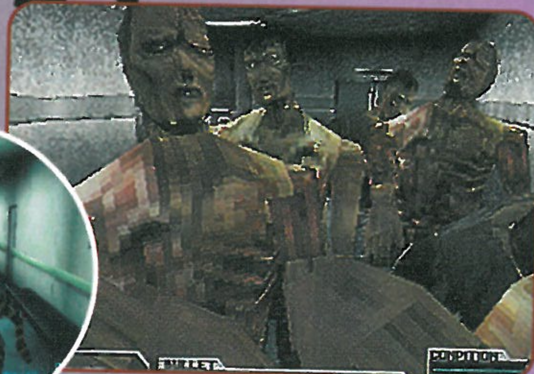
Uno de los aspectos en los que no se ha conseguido la calidad esperada es en la facilidad de las pruebas que se nos van presentando, de modo que el juego avanza con mayor rapidez que de costumbre y puede llegar a hacerse un poco corto para los auténticos fan de los Resident.

En lo que sí se han cumplido las expectativas es en el apartado musical y de efectos sonoros. El ambiente que se consigue crear en muchas de las escenas es espeluznante, con una atmósfera de terror que no es recomendable para los que tengan la tensión algo alta.

RES es una novedosa mezcla de survival horror y shoot´em up que nos cuenta una historia diferente en una ciudad desconocida. Aun así, no deja de desconectar con los otros RE, a los que supera en control pero no en otros aspectos como jugabilidad o duración.



▶ La sensación de miedo cuando se acerca un zombi está muy lograda.





▲ Cuando vienen todos a la vez lo mejor es dispararles a la cabeza.



▶ Ten cuidado porque muchas veces te distraerán mientras uno se acerca por detrás.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	8
En la línea de RE3, bajan algo con la nueva perspectiva.	
MÚSICA Y FX	9,5
Sensacional ambiente de terror y de intriga que se consigue crear.	
CONTROL	7,5
Confuso y a veces mejor con el mando que con la pistola.	
INNOVACIÓN	10
Personaje nuevo, historia nueva, perspectiva nueva, que más se puede pedir.	
JUGABILIDAD	8
Algo más baja que sus antecesores por la escasa dificultad .	



LO BUENO Y LO MALO

▲ Los efectos sonoros y la música son terroríficos, pero de buenos. Consiguen realmente dar más miedo que los anteriores RE.

▼ No es tan largo ni tan difícil como se podía esperar. Baja algo en gráficos. No es recomendable si no te gusta la vista subjetiva.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,6

1-4 jugadores 1x

Distribuidor Infogrames
Desarrollador Infogrames

Fecha de salida Disponible
Tipo: Deportivo

CANAL+ Premier Manager

El fútbol hecho un laberinto

La verdad es que ya sabíamos que jugar al fútbol era más sencillo que ser presidente de un club, pero nunca pudimos imaginar que dirigir una entidad futbolera pudiese llegar a ser una auténtica locura irracional. Premier Manager nos ha demostrado que se pueden hacer los menús realmente complicados, pero no te preocupes, porque si dispones de horas y horas para practicar, a lo mejor el juego hasta te acaba gustando.

El juego como su nombre indica, nos ofrece la posibilidad de ser presidente (o manager, como quieras llamarlo) de un club, de las ligas más prestigiosas del continente: Inglesa, francesa, italiana, alemana, o española. Tenemos dos posibilidades al comienzo: la opción manager, que nos permite elegir un equipo cualquiera, o la opción carrera, que es al más puro estilo PC Fútbol, en la cual comenzamos en un equipo pequeño, e intentaremos hacer un buen trabajo para que nos fiche uno de los grandes. Por cierto, que lo de alguno de los equipos es un poco de coña, porque a causa del típico problema de licencias, tendremos que jugar con los Milán Blues, o Milan Reds, por poner un ejemplo. Gracias a Dios, por lo menos los jugadores sí que son reales, e incluso las plantillas están actualizadas con los fichajes de invierno.

Dentro de las opciones que podemos realizar, no nos podemos quejar de la variedad, ya que están incluidas casi todas; sin embargo, parece que los menús están estructurados a mala leche, ya que la disposición de la mayoría de las opciones es laberíntica, y nos obliga a realizar varios movimientos para llegar al menú que queremos; que si sal de este menú, entra en este otro, accede a este otro submenú, selecciona a tal jugador, pulsa tal flecha..., en definitiva: ¡una locura!. Las opciones que se incluyen son: equipo, donde podemos ver nuestros jugadores y ver a los lesionados; finanzas, para llevar el tema económico en todo su esplendor (entradas, merchandising, instalaciones...); tácticas, que tampoco influyen demasiado en los resultados, dicho sea de paso; entrenamiento, donde podemos personalizar la tarea de nuestros jugadores a lo largo de la semana; ojeadores, que nos ayuden a encontrar los jugadores que necesitamos; y empleos, donde vemos las ofertas que tenemos de otros equipos para hacerse con nuestros servicios.

Por tanto, tenemos la posibilidad de llevar a cabo todos los aspectos de un club de fútbol. En primer lugar planificaremos la pretemporada y reforzaremos la plantilla con los jugadores que creamos adecuados; después, a lo largo de todo el año, llevaremos al día nuestra economía, y trataremos de llevar a nuestro equipo lo más lejos posible en las diferentes competiciones que juegue (liga, copa, e incluso competiciones europeas). La verdad es que lo de llevar al equipo es un poco ilógico, porque tan pronto son una panda e paquetes, como de repente, no se sabe por qué, se convierten en un equipo invencible.

A la hora de los partidos vuelven a surgir las complicaciones. Lógicamente, al ser un manager, no jugamos nosotros, pero no hay quien se



En el modo repetición podrás ver la jugada desde el ángulo de cámara que se te antoje.



Un penalti. Lo tira Rivaldo. ¿Lo fallará? más vale que lo meta si no quiere oír a Van Gaal diciendo aquello de: "Tchu egges muy malo".



Parece que en este contraataque puede cambiar el marcador...



Ojo con las entradas por detrás, el árbitro no perdona; roja y a la calle.



libre de tragarte todos y cada uno de los partidos. En vez de tener una opción resultado, como sería lo más lógico, nos ofrece dos opciones cada cual más horrible: a) Tragarte los mejores momentos del partido bajo unos gráficos espeluznantes y unas animaciones muy torpes, o b) Una narración escrita en la que no te da tiempo ni a leer. En definitiva: Insoportable.

Con esto, esta claro que puedes tardar siglos en terminar una temporada, además de perder la paciencia y suspender todos tus exámenes por falta de tiempo para estudiar; tu eliges. La verdad, es que teniendo en cuenta como esta el mercado de saturación de juegos de fútbol, o eres muy forofo, o posiblemente te decidirás por otros títulos...





Parece que el portero le ha visto las intenciones. Este se lo para...



Nos ha llamado mucho la atención lo bien alimentados que están los jugadores, luego dicen de Maradona.





ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	5
No ofrecen casi nada para aprobar.	
MUSICA Y FX	5,5
Ambiente típico de un estadio y poca cosa más.	
CONTROL	4
La locura hecha videojuego. Submenús, y submenús, y....	
INNOVACION	6,5
Grandes opciones como manager de un club.	
JUGABILIDAD	5
Sólo si tienes paciencia y te aburres como un oso.	



LO BUENO Y LO MALO

Las múltiples opciones como manager y la variedad de ligas. Jugadores reales.

Casi todo. Los menús, los gráficos, y lo ilógico de resultados, decisiones....

PUNTUACIÓN FINAL: 5,2

RadiKaL BIKERS

¡QUE NO SE TE ENFRIEN LAS PIZZAS!

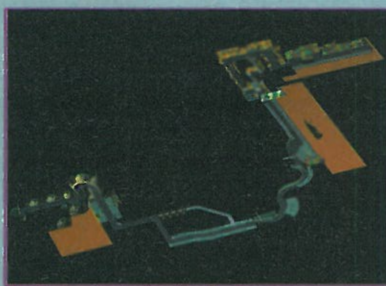
Seguro que alguna vez te has acordado de toda la familia del pizzero que ha llegado con media hora de retraso. La pizza fría, tu muerto de hambre, y encima a pagar como un condenao. Pues ahora te toca a ti ser el encargado de llevar una pizza, y vas a tener que darte mucha prisa si no quieres que la competencia se haga con el monopolio del sector.

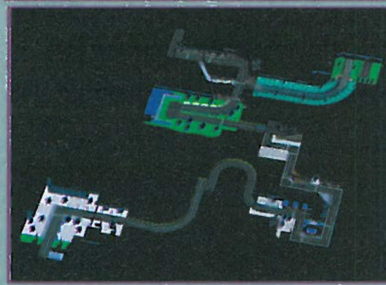
Posiblemente sepas ya que es Radikal Bikers, porque es un juego que lleva ya un par de añitos en las salas de recreativos. Si no has jugado es recomendable que te eches una buena partida, porque lo mismo hasta te acaba enganchando. No creas que el juego es el mismo que la recreativa, porque los chicos de Bit Managers han hecho algunas mejoras sustanciosas. De momento, y como dato más importante, se han incluido nuevos circuitos hasta un total de 28, y se incluyen escenarios en algunas metrópolis tan importantes como Londres y New York.



El objetivo de Radikal Bikers es en definitiva, llegar lo antes posible a la meta. Pero eso no es tan sencillo. Para ello, vas a tener en contra muchos factores que te van a hacer la tarea bastante complicada. En primer lugar el tráfico; los coches que van en nuestra dirección, o en la dirección contraria, nos van a hacer la vida imposible, y nos van a provocar más de un disgusto, ya que nos harán perder bastante tiempo en nuestro objetivo de llegar al final del recorrido. Después están las curvas, que en ocasionas son tan serpenteantes que nos volverán un poco locos. Además, y cómo mayor complicación, no bastará con llegar a la meta antes de que se agote el tiempo, sino que encima tendremos que llegar antes que el repartidor de la competencia, que siempre suele llegar con unos segundos de ventaja.

Dentro de los escenarios, además de numerosas ciudades cómo ya hemos comentado, la acción se desarrollará además de por la propia ciudad, por túneles, parques, autopistas, y demás fauna. No basta con conducir y esquivar los coches, ya que con eso llegaríamos casi seguro después de la competencia, sino que tendremos que buscar diferentes soluciones para ganar algo de ventaja: entre esas soluciones están los atajos, y sobre todos los ítems, que son un elemento fundamental para ganar tiempo. Dentro de los ítems (que se encuentran en cajas que cogeremos de las for-





▲ Estos son mapas de los recorridos. Los atajos, como es lógico, no aparecen; buscalos tú mismo.





▲ El tráfico, como en la vida real, será uno de los mayores inconvenientes a los que tengan que enfrentarse los pizzeros.



▲ Si él va por la derecha, tú por la izquierda para recortarle camino y se acabó...

mas más dispares), hay algunos que nos dan más tiempo, más potencia, más velocidad...

El juego esta hecho para verdaderos viciados, porque es bastante complicado. La dificultad aumenta progresivamente, y a algunos hasta nos cuesta superar el primer nivel. Hay que acostumbrarse e ir cogiendo el truco, o no hay nada que hacer. Para que las posibilidades del juego no se agoten pronto, existen dos modos de juego: Modo Arcade (el típico, similar al de las máquinas recreativas), y Radikal, en el que la dificultad aumenta progresivamente, y tenemos la posibilidad, y casi la obligación, de conseguir motos especiales para seguir avanzando. Para conseguir estas motos tenemos que coger ingredientes de pizzas repartidos por los recorridos, que nos darán puntos extras cuando lleguemos a la meta.

Disponemos de tres niveles de dificultad donde elegir, y un par de personajes. Todo esto, con una música bastante entretenida, hacen de Radikal Bikers un juego, que si bien no es brillante gráficamente, tiene su dosis de entretenimiento.



▲ Con recorridos como este, la vespino se casca bastante, usa ese ítem con forma de llave inglesa para repararla.



▲ Los recorridos llegan a ser tan estrambóticos como éste.



▲ Ponerte delante del otro repartidor no resultará tan fácil como piensas.



▲ Ese ítem de la izquierda significa más tiempo, no lo desaproveches.



ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	7
No son nada del otro mundo, y los colores son sosos.	
MUSICA Y FX	7,5
La música le más gracia y alegría al juego.	
CONTROL	6
Sólo se usan dos botones, con lo que ya imagináis las opciones.	
INNOVACION	6,5
Es como la recreativa, excepto por el modo Radikal.	
JUGABILIDAD	7
La dificultad progresiva puede llegar a enviciar.	



LO BUENO Y LO MALO

▲ La recreativa en tu casa. El modo Radikal. Un juego simpático con música divertida.

▼ Si no te engancha, lo dejarás a los 5 minutos, Los gráficos se podían mejorar.

PUNTUACIÓN FINAL: 6,8

¡SUSCR

Remite el boletín adjunto
por carta o fax a:
MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59



PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... **C.P.** ....
Teléfono ....

Forma de Pago

- ☐ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
- ☐ **Tarjeta de crédito**
- ☐ **VISA** (16 dígitos) ☐ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... **Población:** ....
C.P. .... **Provincia:** ....

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

................., a .... de .... de 199...
(Provincia) (Fecha) (Mes)

¡BETE!

Gana uno de los diez juegos Colin Mc Rae 2 de Codemasters que sorteamos entre todos los suscriptores.

No pierdas esta oportunidad de hacerte con uno de los mejores juegos de coches de la historia.

Codemasters

colin mcrae rally 2.0

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters")
Derechos reservados "Codemasters" ® y el logo de Codemasters son marcas registradas de Codemasters "colin mcrae rally 2.0" es una marca de Codemasters. "Colin McRae" es una marca registrada de Colin McRae



PRIMER ESPECIAL PSM

CHICAS DEL VERANO



ESPECIAL BAÑADORES



Bienvenidos a nuestra primera galería de imágenes de "Chicas del Verano". Nos gustaría convertir esto en un evento anual, aunque, naturalmente, no depende sólo de nosotros. En este reportaje echamos un vistazo a nuestras particulares diosas de los videojuegos para ver en qué andan ocupando su tiempo en estos calurosos días del verano. Casi todas las que aparecen por estas páginas tienen algún nuevo título en preparación, así que no dejéis de leer lo que os contamos sobre cada una de ellas. También os damos algo de información sobre quién es cada personaje para que los más novatos se puedan poner rápidamente al día sobre quiénes son las chicas más impresionantes del mundo de la PlayStation. Y encima ¡todas en bikini! Ya iba siendo hora de que una revista de videojuegos tuviera su propio especial de bañadores ¿no? Si Sports Illustrated puede hacerlo, ¿por qué no nosotros? Y dibujadas por algunos de nuestros artistas favoritos. Hemos conseguido ilustraciones originales de algunos de los mejores artistas del mercado. Los que conocéis este mundillo, sabréis que estos chicos están entre los mejores. Así que, adelante, leed y disfrutad con una saludable dosis de diversión veraniega barata. Hay que aprovechar el buen tiempo, que se acaba antes de que nos demos cuenta, y después toca volver a los abrigos y jerseys de cuello vuelto.

Illustration: Arthur Adams, Colors: Avalon Studios



Dino-Mite

Nombre: Regina
Ocupación: Miembro de equipo especial de élite
Juegos Anteriores: Dino Crisis
Próximamente: Dino Crisis 2 (PlayStation, Noviembre)
Por Qué Nos Gusta: Regina es dura, tiene clase y hace que quede la mar de bien patearle el culo a unos malditos dinosaurios.
Sabíais Que: Esta chica se toma el combate muy en serio, y se dedica a modificar armas en su tiempo libre. ¡Hay que estar listos para el próximo ataque de las lagartijas.

Regina es de esas mujeres capaces de mantener la calma por muy desesperada que sea la situación. Pero no hay que dejar que su tranquila apariencia nos engañe, cuando se trata de luchar, es tan dura como el que más. Enfadad a esta chica y pronto sabréis cual fue la verdadera razón de que se extinguieran los dinosaurios.

Bellezas Letales

Nombres: Kasumi, Lei-Fang, Tina
Ocupación: Pateadoras de culos
Juegos Anteriores: Dead or Alive
Próximamente: Dead or Alive 2 (PlayStation2)
Por Qué Nos Gustan:. Consiguen tener un aspecto estupendo mientras machacan a cualquier tío.

Entre un grupo de luchadores predominantemente masculino, estas chicas consiguen que la atención se centre en ellas. Sus fieros movimientos y su innegable atractivo forman una combinación letal.

SAM LIU 2000

Carrocerías de Impresión

Nombres: Ai Fukami y Reiko Nagase
Ocupación: Chicas de Carreras
Juegos Anteriores: Serie Ridge Racer
Próximamente: Ridge Racer V (PlayStation2, Otoño)
Por Qué Nos Gustan:. No sólo son increíblemente sexys, sino que estas chicas tienen clase.
Sabíais Que: Cuando se presentó a Ai Fukami como la nueva chica Ridge Racer para la PlayStation2, los fans más incondicionales casi la arman por lo mucho que les gustaba Reiko.

Puede que no se las vea mucho cuando empieza la acción, pero su presencia y estilo siempre están presentes. Han ayudado a definir una de las mejores series de juegos de carreras con su inimitable estilo y gracia.



Noble Cuna

Nombre: Lara Croft
Ocupación: Aventurera, Exploradora
Juegos Anteriores: Serie Tomb Raider
Próximamente: Tomb Raider V (PlayStation, Otoño) / Tomb Raider de PlayStation2 (sin fecha todavía)
Por Qué Nos Gusta:. Lara fue la que abrió el camino para todas las protagonistas femeninas actuales de los videojuegos. Antes de que ella llegara, los desarrolladores pensaban que las chicas estaban en los juegos para que las rescataran.
Sabíais Que: Tomb Raider se diseñó originalmente con un personaje masculino en mente...

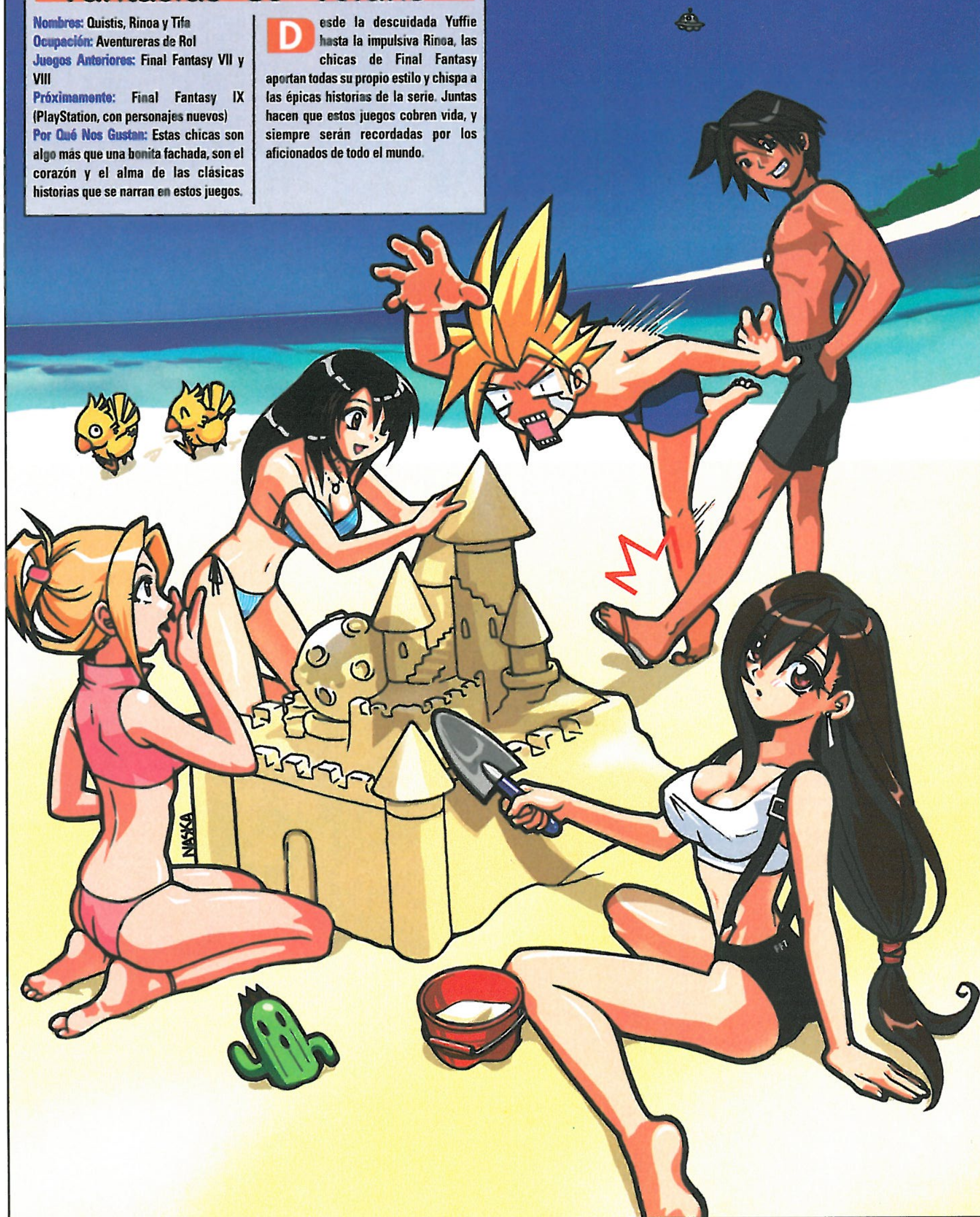
Lara se encuentra como pez en el agua tanto entre la alta sociedad como recorriendo alguna tumba inexplorada. Aprovecha su gran fortuna para vivir una vida de aventuras, en la que pueda llevar sus múltiples talentos al límite, y más allá.



Escalofriantes

Nombres: Jill Valentine y Claire Redfield
Ocupación: Miembros del equipo S.T.A.R.S.
Juegos Anteriores: Serie Resident Evil
Próximamente: Resident Evil para PlayStation2 (finales de 2001)
Por Qué Nos Gustan:. No se asustan fácilmente.
Sabíais Que: Claire casi no llega a salir en Resident Evil 2, al menos no de la forma que lo ha hecho. Su personaje fue completamente rediseñado después de que se desechara el proyecto cuando estaba completo al 60% y se volvió a empezar desde cero.

Como miembros del equipo S.T.A.R.S. (oficial u honorario), Jill y Claire salvan al mundo de manera habitual de un terrible mal. Se enfrentan a incontables horrores, pero nunca se rebajan a convertirse en simples niñatas chillonas de películas de serie B.



Fantasías de Verano

Nombres: Quistis, Rinoa y Tifa
Ocupación: Aventureras de Rol
Juegos Anteriores: Final Fantasy VII y VIII
Próximamente: Final Fantasy IX (PlayStation, con personajes nuevos)
Por Qué Nos Gustan: Estas chicas son algo más que una bonita fachada, son el corazón y el alma de las clásicas historias que se narran en estos juegos.

Desde la descuidada Yuffie hasta la impulsiva Rinoa, las chicas de Final Fantasy aportan todas su propio estilo y chispa a las épicas historias de la serie. Juntas hacen que estos juegos cobren vida, y siempre serán recordadas por los aficionados de todo el mundo.

Primeros Amores

Nombres: Chun Li, Sakura, Cammy
Ocupación: Luchadoras Callejeras
Juegos Anteriores: La serie Street Fighter
Próximamente: SF EX3 (PlayStation2)
Por Qué Nos Gustan:. El estilo anime y las espectaculares patadas de Chun Li hicieron permisible que un chico se metiera con una chica.

En conjunto, Capcom tiene la mejor colección de chicas de videojuego. La serie Street Fighter fue la que puso la cosa en marcha, y todavía cuenta con algunos de los mejores diseños de personajes femeninos que existen.

Illustration: Ale Garza, Colors: Avalon Studios

Socorristas

Nombres: Lian Xing, Aya Brea, Meryl Silverburgh, Hana Tsu-Vachel
Ocupación: Heroínas de Fuerzas Especiales
Juegos Anteriores: Syphon Filter 1 y 2, Parasite Eve, Metal Gear, Fear Effect
Próximamente: Parasite Eve 2 (PlayStation, otoño) Metal Gear 2 (PlayStation2, otoño 2001), Fear Effect: Retro Helix (PlayStation, principios 2001)
Por Qué Nos Gustan:. Todas ellas han hecho todo lo que han podido para servir a su país, en la milicia, la policía o, en el caso de Hana, como agente contra el Infierno.

No les digas que algo no puede hacerse. Ya se han enfrentado antes a situaciones insuperables, y harán lo que sea para ganar.



Demasiado Bueno Para Ser Cierto

Nombre: Valkyrie Wilde
Ocupación: Aventurera, Bailarina
Juegos Anteriores: Todavía nada
Próximamente: ¿Valkyrie Wilde: Full Frontal Asault?
Por Qué Nos Gusta: Hace todo cuanto está en su mano para satisfacer a los aficionados.

Es una chica ideal, pero el mundo no está todavía listo para ella. Podemos tener juegos en los que se vean sesos desparramados por las paredes, pero el cuerpo humano sigue siendo un tema tabú, así que tendremos que conformarnos con que siga siendo una fantasía.

TRUCOS

24 Horas de Le Mans

Códigos para las 24 horas

En el número anterior publicamos un par de trucos de este juego de carreras, pero hemos conseguido unos cuantos más, que son mucho mejores. No sólo podremos acceder a todos los coches y circuitos del juego, sino que también hay algunas extravagantes modalidades de juego y gráficos ocultos que podréis ver, incluyendo uno que convierte a nuestro piloto en una chica en bikini. Para introducir cualquiera de los códigos siguientes, tenemos que ir a la pantalla en la que escribimos el nombre, a la que se accede al entrar en el menú de opciones desde el menú principal, escogiendo las opciones de juego y después la opción de escribir nombre. En la mayoría de los casos, al introducir correctamente un código, pasaremos inmediatamente a una carrera.

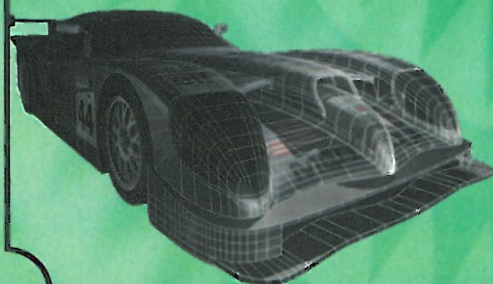
Código	Efecto
TATOO	Da acceso a todos los coches y circuitos en modo Carrera Rápida
PINOU	Permite correr con el GT1 de Toyota de 1999. Hay que ganar la carrera para que esté disponible en otros circuitos.
POHLIN	Permite correr con el Prototipo de BMW de 1999. Hay que ganar la carrera para que esté disponible en otros circuitos.
MAYOU	Permite correr con el Prototipo Rsr de Audi de 1999. Hay que ganar la carrera para que esté disponible en otros circuitos.
FIRSTON	El juego supondrá que hemos ganado la carrera independientemente del resultado real que consigamos. Pasaremos entonces al siguiente nivel.
HOTDOG	Corremos con un perrito caliente en la carrera de comida rápida.
FROMAGE	Corremos con un trozo de queso en la carrera de comida rápida.
PIE	Corremos con una tarta en la carrera de comida rápida.
PIZZA	Corremos con una porción de pizza en la carrera de comida rápida.
NAIMAR	Abre el acceso a la carrera espacial.
MM1	Corremos con una nave espacial en la Carrera Cartoon Motor Mash.
MM2	Corremos con un jet en la Carrera Cartoon Motor Mash.
MM3	Corremos con un auto loco en la Carrera Cartoon Motor Mash.
MM4	Corremos con un taxi en la Carrera Cartoon Motor Mash.
MM5	Corremos con un autobús hippie en la Carrera Cartoon Motor Mash.
MM6	Corremos con un helado en la Carrera Cartoon Motor Mash.
MM7	Corremos con un submarino en la Carrera Cartoon Motor Mash.
BUGGY 1-8	Abre el acceso a varios buggies playeros
JACKPOT	Hace que la chica que aparece en la pantalla de carga que sale tras terminar una carrera vaya en bañador. Para verla, no tenemos más que terminar una carrera en cualquier modalidad tras meter el código. La pantalla se agitará cuando se introduzca correctamente.



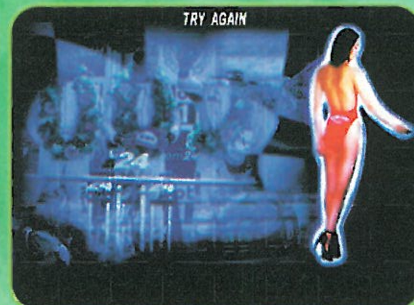
▲ Todos los códigos se introducen en esta pantalla que normalmente se usa para escribir nuestro nombre, y a la que llegamos desde el menú de opciones o después de terminar una carrera. La mayor parte de los códigos, al introducirlos, nos llevan directamente a una carrera.



▲ Por desgracia, los coches ocultos están hechos con muy pocos polígonos y no están muy conseguidos que digamos.

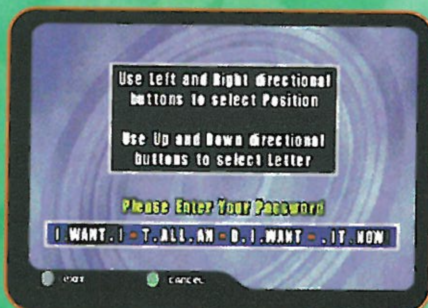


▶ Al usar el código JACKPOT la chica de la pantalla de carga a la que se accede tras terminar una carrera aparecerá en bañador.



Rollcage Stage 2

Todo lo que podais necesitar



▲ Al introducir los códigos en la pantalla de contraseñas, recordad que no hay espacios entre palabras y tened cuidado con los puntos, comas y demás signos de puntuación.

Este último Rollcage es una auténtica obra maestra de las carreras a alta velocidad, en la que no faltan modalidades de juego ocultas para probar. Normalmente, para jugar a todas ellas, así como acceder a todos los coches y demás bonificaciones, tendríamos que terminarnos el juego, ganando los distintos torneos. Eso supone que los que no sean muy buenos jugadores se podrían perder mucho de lo que este Rollcage Stage 2 tiene que ofrecer, a menos, claro está, que se usen estos códigos. Uno de ellos es el típico truco de Acceso Total, que nos da todo lo que se esconde en cualquier parte del juego, y debería ser suficiente con él, aunque sabemos que hay jugadores que se resisten a este tipo de códigos y prefieren hacer "trampas menores" (ya puestos a hacer trampas ¿por qué no hacerlas del todo?) así que ahí van también otros cuantos que os darán acceso sólo a determinados elementos. Estos códigos son los oficiales de ATD, el desarrollador del juego, así que no ofrecen mucha duda en cuanto a su validez.

Todos los códigos se introducen en la opción Passwords que hay en el Menú Principal. Al introducirlos, hay que respetar los puntos y ponerlos en los lugares exactos en que aparecen; tampoco hay espacios entre palabras.

CÓDIGO	EFECTO
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!	Acceso Total
MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!	Hace que Masters sea muy difícil
WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!	Acceso a todos los coches
YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO	Acceso a todos los circuitos de combate
WELL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS	Proporciona los coches fantasma de ATD
IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.ME.?	Acceso a los modos de demolición
I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOOOO!	Acceso al modo reflejado
LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN........	Acceso al modo Mega Velocidad
IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT...	Acceso al modo Fútbol de Escombros
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON	Acceso al modo Superviviente
PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS..	Acceso al modo Persecución
NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147	Acceso a todos los circuitos



▲ Ya tenemos todos los coches del juego. Echando un vistazo a la opción de BONIFICACIONES que hay en el Menú Principal se puede ver todo lo que dan los trucos.

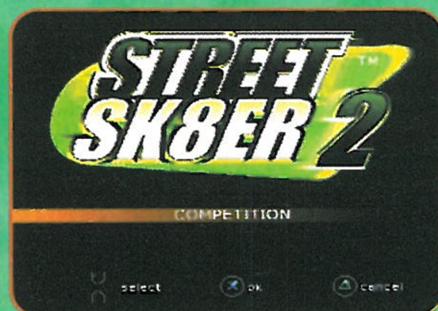


▲ Ahora podremos jugar a todos los juegos de bonificación. Puede que no os convenga introducir el código de "Mega Velocidad" ya que hace que prácticamente todas las modalidades se vuelvan casi imposibles de controlar.

Street Sk8er 2

Acceso a todo lo que hay en el juego

En lo que a personajes y circuitos se refiere, no es que tengamos mucho donde escoger cuando empezamos a jugar a Street Sk8er. Pero no hay de qué preocuparse, pues, con los siguientes códigos, tendremos acceso directo a todo lo que hay en el juego desde el mismo principio. Todos los que hay a continuación se introducen en el Menú Principal, donde escogemos el modo en que queremos jugar. Cuando se introduzca cualquiera de ellos correctamente se escuchará un sonido.



▲ Todos los códigos se introducen en el Menú Principal



▲ Tras meter el código para acceder a todos los personajes podremos jugar con Shannon. Y, si hemos metido también el de puntuaciones al máximo, todas sus puntuaciones estarán a tope.

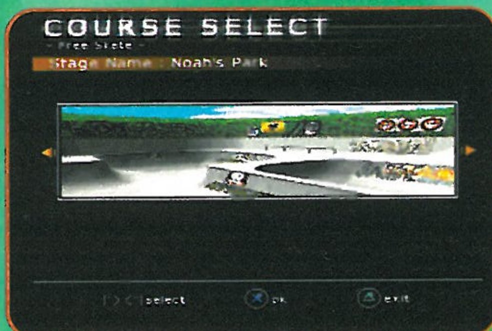


▲ Cuando introduzcamos el código para acceder a todas las zonas del juego, podremos dejar hecho trizas Noah's Park.

CÓDIGO	EFECTO
Izquierda Izquierda Círculo Círculo L2 Cuadrado Derecha R2	Acceso a todos los personajes
Izquierda Derecha Izquierda Derecha Círculo Círculo R1 Cuadrado	Acceso a todas las zonas
L1 Cuadrado Izquierda Izquierda R2 Izquierda R1 Izquierda	Puntuaciones del jugador al máximo
R2 R2 L1 L2 L1 R1 R1 R1	Acceso a la opción de menú que permite ver vídeos
Círculo Círculo Cuadrado Círculo Cuadrado Cuadrado Círculo R1	Acceso a todas las tablas

Cambio de ropa

Todos los personajes tienen un total de cinco combinaciones de colores diferentes en lo que se refiere a su vestimenta. Cuando ya estemos hasta las narices de los colores predeterminados que tiene cada personaje al elegirlo pulsando X, podemos probar a mantener presionado uno de los botones laterales (L1, L2, R1 o R2) mientras lo seleccionamos. Cada uno de los botones laterales nos da una combinación diferente.



▲ Una vez introducido el código de los vídeos, aparecerá una nueva opción en el Menú Principal que nos permitirá verlos.



◄ Para conseguir uno de los cuatro colores de ropa diferentes para cada personaje, mantenemos presionado uno de los botones laterales del mando mientras seleccionamos un personaje.

Colony Wars: Red Sun

Códigos para salvar el universo



Los anteriores títulos de Colony Wars tenían el problema de que se volvían muy difíciles demasiado rápido y contaban con una estructura de misiones que se iban ramificando de forma que para ver todas las que había en el juego, había que pasárselo entero varias veces. Precisamente por ese gran nivel de dificultad, los códigos que nos daban cualquier ventaja resultaban vitales.

En este Red Sun la curva de aprendizaje es mucho más suave, de modo que los siguientes códigos no son tan fundamentales como en los dos anteriores, pero siguen siendo muy útiles, claro. Para introducir cualquiera de los códigos, lo primero que tenemos que hacer es activar el menú de contraseñas. Para ello, tenemos que acceder a la pantalla de la estación orbital (la estación Magenta) desde el menú principal y allí, pulsar la siguiente combinación de botones R2, R2, L2, L2, R1, R1, SELECT, SELECT.

Veremos entonces que ha aparecido una nueva opción en el menú que nos permitirá meter todos los códigos. Hay que tener cuidado de respetar las mayúsculas y minúsculas a la hora de escribir cualquiera de ellos, y cada vez que nosotros ponemos '_', vosotros tenéis que dejar un espacio. Este código nos lo ha dado directamente Sony, así que más fiable que eso no se puede pedir, y si no os funciona, es que hacéis algo mal.

CONTRASEÑA	EFECTO
Awrate	Proporciona Invencibilidad
Greyam_Beard	Nos permitirá seleccionar cualquiera de las naves
Break_and_Enter	Nos da naves y mejoras gratis
Armoury	Permite disponer de todas las armas en la opción de mejora de armas
Big_Daddy	Al empezar la misión, tendremos acceso tanto a las armas principales como secundarias
Jalferezi	Nos da infinitos postquemadores
Sly_n_Devious	Nos da infinitas armas secundarias
ROCKWROK	Desactiva el recalentamiento de nuestras armas
Move_House	Activa una pantalla de selección de estación
Quickie	Activa opciones de Completar y Fallar Misión en el Menú de Pausa durante una misión
All_Cheats_Off	Desactiva todos los trucos activos



▲ Uno de los mejores códigos, "Break and Enter" nos da acceso a todas las naves y armas del juego totalmente gratis.



▲ Con el código adecuado podéis poneros a los mandos de este cacharro totalmente gratis.

Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

Selección de Nivel y mucho más



Aquí tenemos un buen número de códigos para hacerle la vida más fácil al pobre John McLane. Algunos de ellos son bastante tontos, pero otros son más serios, y nos permitirán acceder a cosas interesantes para probar. Cada código afecta a una parte concreta del juego, pero el lugar en que se introduce va indicada junto con cada uno de ellos. Eso sí, todos ellos se introducen mientras el juego está en pausa.



◄ Todos los códigos se introducen mientras el juego está en pausa, pero no olvidéis comprobar que estáis en la modalidad correcta: Tercera Persona, Pistola o Conducción para que el código que queréis usar funcione. Aparecerá un mensaje en la esquina superior izquierda para indicar que se ha activado el truco. Para desactivarlo, todo lo que hay que hacer es volver a introducirlo.





▲Al activar el Modo Funky se cambia el aspecto de todos los enemigos.



▲Para hacer que llueva en los niveles de conducción, nada más sencillo que meter el código de lluvia.

► La opción de Selección de Nivel y Vídeos aparecerá nada más terminar de introducir el código.



EFECTO	CÓDIGO	MODALIDAD APLICABLE
Invulnerabilidad	Triángulo Triángulo Círculo Círculo L1 L2	Todas
Todas las armas	Cuadrado Cuadrado Círculo Círculo L1 L1	Tercera Persona, Pistola
Munición Infinita	L1 L1 R1 R1 Círculo Círculo	Tercera Persona, Pistola
Modo Esqueleto	Círculo Cuadrado Triángulo Triángulo Cuadrado Círculo	Tercera Persona
Modo Pop Top	Cuadrado Cuadrado Círculo Círculo R1 R1	Tercera Persona
Modo Cabezón	R1 R1 L1 L1 Triángulo Triángulo	Tercera Persona
Cámara Z	Triángulo Triángulo Triángulo Cuadrado Cuadrado Cuadrado	Tercera Persona
Sin Mira Láser	L1 L1 Triángulo Triángulo L1 L1	Tercera Persona
Cámara 1ª Persona	Círculo Triángulo Triángulo Cuadrado	Tercera Persona
Modo Funky	Triángulo Triángulo Cuadrado Cuadrado L1 L1	Tercera Persona
Modo Eléctrico	Cuadrado Cuadrado L1 L1 R1 R1	Tercera Persona
Cohete lento	L1 R1 R1 L1 Triángulo Cuadrado	Tercera Persona, Pistola
Cámara lenta	Triángulo L1 Triángulo L1 Triángulo L1	Pistola
Nitro Infinita	L1 L1 R1 R1 Círculo Círculo	Conducción
Tiempo Infinito	L1 R1 Cuadrado Cuadrado R1 L1	Conducción
Coche Serpiente	Círculo Cuadrado R1 R1 Círculo L1 Círculo	Conducción
Lluvia	Cuadrado Cuadrado L1 L1 Triángulo Círculo	Conducción
Quitar carrocería	L1 R1 R1 L1 L1 R1	Conducción

SELECCIÓN DE NIVEL Y REPRODUCTOR DE VÍDEOS

Para escoger cualquier nivel del juego o ver cualquier vídeo, tenemos que ir al Menú Principal y pulsar L1 L1 Círculo Círculo Cuadrado Cuadrado. Al introducir correctamente el código, aparecerá un menú que nos permitirá escoger el vídeo o nivel que prefiramos.

Fighting Force 2

Todos los códigos necesarios



Introducimos los códigos en la pantalla de título y, si lo hacemos correctamente, pasaremos al Menú Principal.

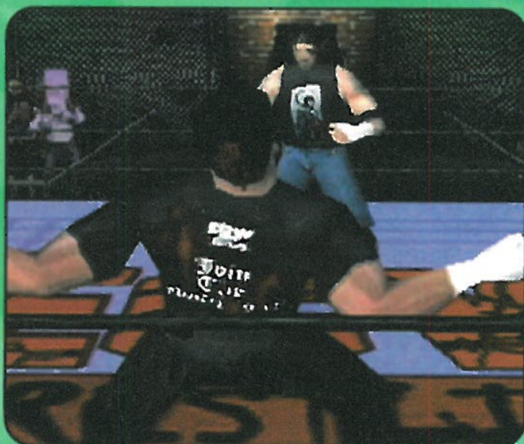
Los códigos más útiles que pueden encontrarse de un juego suelen ser alguno del tipo selección de nivel, vidas infinitas, o aún mejor, invencibilidad, y uno de munición infinita. Pues, menos el de vidas infinitas, los demás los tenemos aquí. Los dos códigos siguientes se introducen en la pantalla de título, mientras está visible el mensaje Pulsa Start.. Cuando se introduzca cualquiera de ellos correctamente, pasaremos automáticamente al Menú Principal. Tras introducir el código de selección de nivel, tenemos que empezar una nueva partida y accederemos directamente a la pantalla de selección, donde tendremos que resaltar un nivel y pulsar X para jugar en él.

EFECTO	CÓDIGO
Selección de Nivel	L2 + R2 + Círculo + Cuadrado + Arriba
Invencibilidad y Munición Infinita	L1 + L2 + R1 + X + Triángulo + Izquierda

ECW Hardcore Revolution

CAMBIO DE TRAJE

ECW es uno de esos juegos que no nos animamos a examinar porque nos parece que ya hemos hablado bastante últimamente de juegos de lucha libre, y, comparado con otros que sí hemos examinado, como WCW Mayhem o WWF Smackdown, éste es el peor de los tres, y no creemos que haya tantos aficionados a la lucha libre en nuestro país. Encima, este truco no es que sea gran cosa, pero no deja de ser un truco, así que lo publicamos de todas formas, por si a alguien se le ocurre comprarse el juego. Si pulsamos L1, L2 o R2 mientras seleccionamos a un luchador, podremos manejarlo con otro traje distinto del que lleva normalmente. Este truco va dedicado especialmente para todos aquellos que disfrutan igualmente repartiendo mamporros y jugado a los vestiditos (je, je, je).





Puedes cambiarle los trajes como quieras, aunque eso no es lo importante, preocupate de darle mamporros al contrario antes de que te haga morder el polvo

PSM RESPONDE

Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:

PSM C/ José María Galván nº 3, 28019. Madrid.
psmresponde@mixmail.com Tío Alberto y Tío David.

Y no te olvides de indicar siempre tu nombre y tu ciudad (si no quieres que aparezcan tus datos, sólo tienes que decirlo).

CDs ARAÑADOS
Iván García
Vía e-mail

Hola tío Alberto y compañía, me llamo Iván y tengo un par de preguntillas:

Tengo un CD del Final Fantasy VIII arañado y me gustaría saber si hay algún sitio en Madrid o alrededores donde poderlo cambiar (es original).

Hombre, no creo que ni en Madrid ni en ningún otro sitio te vayan a cambiar un CD arañado, entre otras cosas porque se supone que los juegos no vienen arañados e imaginamos que el arañazo se lo habrás hecho accidentalmente tú. Los cambios de juegos se hacen cuando no funcionan bien por culpa de algún defecto de fábrica. Prueba a repararlo tú mismo con un aparato que a nosotros no nos ha dado mal resultado (también hemos arañado alguno, accidentalmente por supuesto) y que se llama Skip Doctor. Lo podrás encontrar en cualquier tienda de informática o de videojuegos.

¿ Cuándo va a salir el Chrono Cross? ¿Y el nuevo juego de Star Wars?

Pues parece que la oficina de Square en Inglaterra no considera nuestro país digno de ver Chrono Cross. Bueno, no sabemos que tipo de excusa tienen para dejarnos sin esa maravilla de juego de rol, pero parece ser que tendremos que volver a recurrir a las versiones de importación. En cuanto al nuevo o nuevos juegos de Star Wars, puedes encontrar información en los reportajes de la feria E3 en este número y en el anterior.

Gracias por contestarme y yo también escucho "La Noche Más loca". Adiós.

SOBRE FF IX
Oli y Nacho
Vía e-mail

Somos Oli y Nacho, y queremos que nos respondáis las siguientes cuestiones:

¿Cómo será el sistema de juego de FFIX? (materia, invocaciones, armas, accesorios, etc.) Y concretamente ¿cuándo sale? Esperamos que sea como FFVII, porque es mucho más manejable que el FFVIII.

De momento lo único que hemos podido ver del nuevo Final son imágenes y notas de prensa. No creo que el sistema de juego varíe mucho, aunque sí incorporará algunas novedades. En esta nueva entrega, el juego perderá su carácter futurista del VII y el VIII y tendrá un estilo más medieval. Su lanzamiento será más o menos para Navidades de este año, lo distribuirá Acclaim y estará traducido al castellano, por supuesto.

¿Es posible la segunda entrega de Silent Hill? Si es así ¿cuándo saldrá? Y si sale para PSX.

Bueno, pues ya habréis leído por estas páginas todo lo que sabemos de Silent Hill, pues comentado ya está el tema. Saldrá para PS2

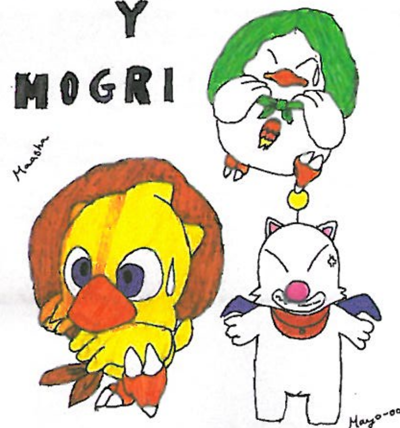
¿Cuándo sale Driver 2?

No creemos que lo haga antes del primer trimestre del 2001. La versión que jugamos en el E3 estaba todavía en desarrollo.

Cuando salga PS2, ¿habrá tantos y tan buenos juegos para la PSX?

Como os podréis imaginar, cada vez habrá menos juegos para la PS1. No es que eso vaya a ser una gran sorpresa, es lo que ha venido ocurriendo cada vez que una compañía ha sacado una consola más moderna que reemplazaba a un modelo más antiguo, desde los tiempos de la Atari.

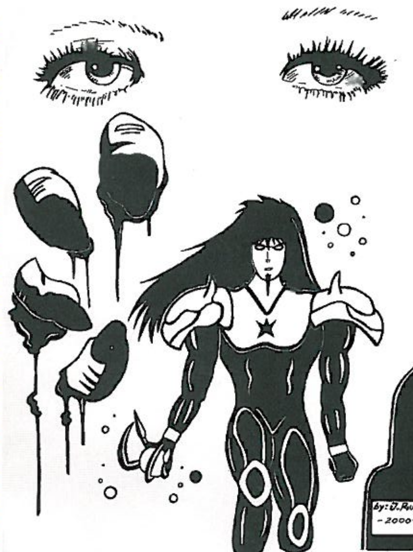




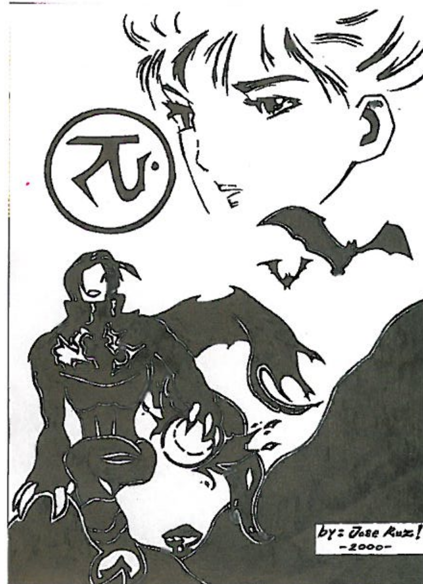


667-24-30-75









Gracias, os mando también un dibujillo de un juego que seguro promete. Oli y Nacho

UNA DE DUDILLAS

Javier Lorente
Vía e-mail

Hola a todos los que hacéis PSM y a los que la leemos, me alegro mucho de que tengáis una dirección de correo electrónico. Pues nada, que tengo unas dudillas:

El juego de Austin Powers, ¿sólo lo sacarán para la Play2, y no para la 1?

Lo que comentamos en monitor es todo lo que sabemos, ya que no hemos vuelto a ver nada más del pirado de Austin.

Para cuándo Time Crisis 3? ¿Y Need For Speed: No limits?

Ya os hemos comentado algo sobre un Time Crisis nuevo y exclusivo para PSX, no creemos que el 3 salga. Sobre el nuevo NFS, no se llama así, se llama Porsche 2000 y ya está a la venta.

Nómbrame algunas novedades buenas que ya estén en la calle.

Colin McRae Rally 2 que tenemos en este mismo número, Vagrant Story, Front Mission 3, NFS Porsche 2000 y muchos más. Léete la revista tío y te informarás mejor.

¿Habrá continuaciones de: Silent Hill, Driver, Duke Nukem, Road Rash y GTA2?

Silent Hill 2, Driver 2 y Duke Nukem: Land of the Babes están confirmados. Road Rash, acaba de salir el RR Jailbreak, y el GTA2 sigue estando demasiado reciente ¿no crees? Vaya prisas que tienes. De todas formas, ¿estás seguro de querer más GTA? ¿De verdad no has tenido más que de sobra? Como no encuentren una forma de renovar la idea, una nueva secuela podría aburrir hasta a las ovejas.

Otra cosa: ¿Qué juegos hay para la Play que funcionen con la Gcon-45?

Aparte de los de Namco (de pistolas, se entiende) casi todos, por no decir todos, los nuevos que están saliendo, como por ejemplo La Jungla 2.

¿El DualShock2 funcionará con la Play1?

Pero vamos a ver, ¿para qué se va a molestar Sony en crear una nueva consola con sus nuevos cacharros si puedes seguir usándolos en la vieja? No, naturalmente que no, se supone que nada de lo de PS2 servirá para PS1. Sería un criterio comercial un poco extraño que se pudiera hacer algo así. ¿Acaso se ha podido con alguna consola de Sega o Nintendo? Bastante es que se puedan usar los juegos y periféricos de PS1 en la PS2, que en otras muchas consolas no se ha podido.

He oído algo del Theme Park World, ¿qué sabéis de él?

Bueno, que ya está en la calle y que no está nada mal. Lee nuestro análisis.

Quisiera saludar a todos mis colegas de Benimamet, que ellos ya saben quienes son y a todos los que hacéis PSM. Os doy mi dirección de e-mail por si alguien quiere escribirse conmigo.

Espero que me respondáis lo antes posible, y que sigáis así.

P:D: Os sigo desde el número 1.

jlorente@airtel.net
JAVIER LORENTE BLAT

C/CAMPAMENTO PATIO 86 PUERTA 5
BENIMAMET-VALENCIA

INFORMACION SOBRE PS2
Víctor Traval
Valencia

Hola, amigos y amigas de PSM, ¿qué tal os va? Bueno, a lo que voy, me gustaría saber en qué emisora de la radio está "La Noche Más Loca" y a qué hora lo hacen (en Valencia, la emisora).

El programa se emite de lunes a Sábados en Top Radio a partir de la 10 de la noche. En Valencia, todavía, no se sintoniza, aunque todo se andará.

¿La PS2 tendrá módem incluido como la Dreamcast?

No, hijo, no. Sony lo venderá más adelante por separado. Habrá que esperar a que esté en marcha la famosa red de banda ancha para comprarse un módem. Bueno, la verdad es que se pueden empezar a comprar antes, pero ¿para qué? De todas formas no se iba a poder usar...

¿Cuánto costará la PS2?

Secreto absoluto sobre el que Sony no suelta prenda. En EEUU costará 300$, unas cincuenta y tantas mil pelas. Imaginamos que el precio por aquí será parecido.

¿Y sus juegos?

Más o menos como los de la Play 1, aunque insistimos que no hay ningún precio confirmado para nada de la PS2.

¿Cuántos bits tendrá?

Bueno, estás un poco despistadillo ¿eh?. No creo que quede mucha gente que no sepa que tendrá 128 bits. Ay, Ay, Ay...

Bueno, eso es tototototodo, amigos. Hasta la próxima y felicitaciones a vuestro dibujante de las portadas.

NOTA.- En cuanto a tu dibujo, no sabemos si nos va a ser posible publicarlo. Ya hemos dicho muchas veces que los dibujos en blanco y negro y a lápiz no salen bien al escanearlos, y muchas veces quedan completamente indescifrables.





EL PESADO DE NEMESIS
Esteban Pérez
Madrid

Hola, tío Alberto y tío David, me llamo Esteban y soy un fiel oyente de "La Noche Más Loca".

Tengo una PlayStation y quería saber si por la aparición de la reciente DC o PlayStation2 nuestra querida Play dejará pronto de fabricar juegos dentro de poco tiempo. Vamos, que si todavía le queda mucha vida.

Ya hemos comentado hace un par de cartas que es ley de vida que las consolas modernas vayan reemplazando a las antiguas, aunque a la vieja Play parece que es bastante peleona y todavía le quedan unos cuantos asaltos en el cuerpo para seguir dando guerra. Además si has leído nuestro monitor este mes habrás visto que incluso antes del lanzamiento de la PS2, Sony tiene previsto sacar una nueva versión de la PSX, la PS One, con lo que parece que a la gris todavía le queda mucha guerra que dar, ya que esta nueva consola (la One) lleva el mismo hardware.

Soy un fan de los videojuegos de rol y quisiera que me recomendarais alguno que no tuviera nada que ver con el Final Fantasy VII o Final Fantasy VIII. Parecidos a Alundra y todo eso. Porque hay tantos... y no sé cual elegir.

Sin duda alguna Legend Of Dragoon. Es una de las apuestas más fuertes de Sony y una maravilla tanto técnicamente como en su argumento; estamos seguros que alucinareis con él tanto o más que con los Final. Si no puedes esperar a su lanzamiento en Septiembre, más o menos, puedes ir abriendo boca con otra maravilla de la factoría Square como Vagrant Story y que también nos ha sorprendido por su innovador sistema

de juego.

Todavía no he jugado al Resident Evil 3: Némesis y quería saber si... ¿tan rayante es el Némesis? Porque según lo que opináis...

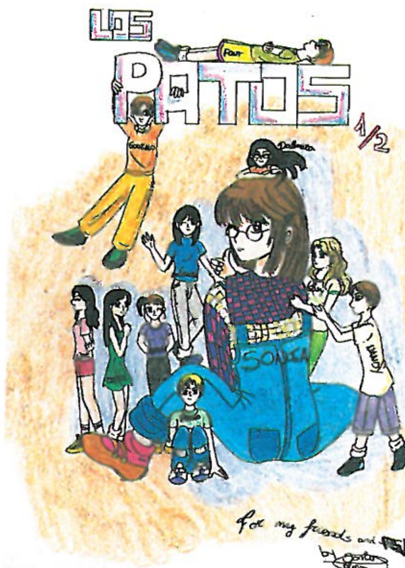
No es que sea rayante, es que nunca habíamos comprendido el significado de la palabra hasta que no jugamos contra Némesis. Es el tío más plasta de la historia del videojuego. De todas formas, hay que decir que si no fuera tan pesado el juego no tendría tanto sentido, ya que Némesis es el prota y la gracia está en sus apariciones por sorpresa.

Bueno, por vuestra parte quería felicitaros por este cacho de revista y saludos para Modowey.

Gracias, gracias, (aplausos), gracias guapis (esto lo dice Modowey)...

EL MUNDO DE LOS RPG
José A. González
Villajoyosa (Alicante)

Hola PSM, me llamo Cloud Strife (Jose) y ante todo saludar a todos los componentes de la redacción por un trabajo bien hecho. Aquí os mando un dibujo de Xuacu, demostrando todo su talento, como siempre. Os escribo para hablaros del mundo de los RPG. Mucha gente tiene una consola para juegos de disparos, lucha u otro género, que no está mal, pero se dejan de lado esos juegos que gustan a una minoría. No me refiero a superventas como FFVIII que atraen a gente por su popularidad, gráficos, etc... sino a esos RPGs con una historia profunda y conmovedora, de batallas interminables, princesas, sueños y fantasía. Juegos como FFVII, Wild Arms, Alundra, The Granstream Saga, o pasadas como Illusion of Time o Terrasigna o incluso Shining Force 3 de Sega Saturn. Bueno, ahí va una pregunta para que no os aburráis ¿para cuándo Legend of Dragoon?

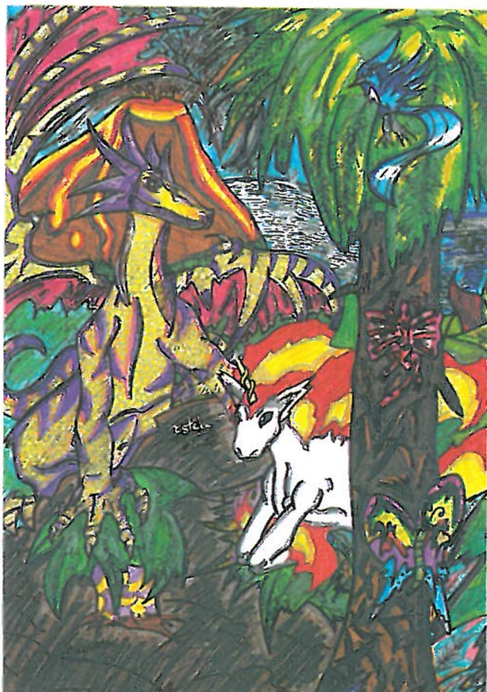


Que conste que no nos aburren las cartas que tienen algo que contar, además de preguntar cosas; es más, las preferimos a esas que no son más que una ristra de preguntas sin nada que decir ni aportar, ya que son las que nos permiten de verdad comunicarnos con vosotros, los lectores, y saber lo que opináis, los juegos que os gustan, los que odiáis, etc. Y ahora, la respuesta. Ya lo hemos dicho varias veces pero allá va una vez más para todos: se supone que saldrá en Septiembre (decimos se supone porque todavía están a tiempo de arrepentirse, y, teniendo en cuenta la cantidad de juegos que han sufrido retrasos últimamente, cualquiera se moja).

Antes de acabar pongo mi dirección para escribirme con gente que piense como yo o para competir en FFVII. ¡Ah! También me gustaría que me escribiese Mrs.Gainsborough para poder hablar sobre el increíble mundo de los RPG. Esta carta va dedicada a XUACU, LINK, MIKE LEROI, YOLANDA y a PSM, como no.

Mi dirección: CLOUD STRIFE
C/ Colón nº 103 1ª
03570
VILLAJOYOSA
(ALICANTE)

Pues ahí va tu dirección, aunque con eso de Cloud Strife, vete tú a saber si te llegarán las cartas o qué. En cuanto a tu P.D., responder a una carta escrita a mano no es una molestia, pero tiene menos posibilidades de salir publicada, porque hay algunas que, de verdad, necesitamos contratar a un perito calígrafo para poder saber lo que dicen, mientras que a máquina es mucho más fácil.



COMERCIO EN INTERNET
Omar Simón
Vía e-mail

Hola, soy un PSadicto. Lo primero es felicitaros por vuestra revista me gusta mucho. Bueno, a lo que iba: en el número 14 mencionáis en el siguiente nivel lo que haría la Playstation2. Me gustaría saber cómo funciona el comercio electrónico (¿si es dinero de verdad o ficticio?). Un saludo Omar

P.D: Respondedme, que estoy intrigado

Hombre, no creemos que a nadie le guste comerciar sus productos con dinero ficticio como si fuese el Monopoly. Lo más usual en el comercio por Internet es el pago mediante tarjetas de crédito o el clásico (y más seguro en nuestra opinión) contrarreembolso.

"PECERO" CONSOLERO
Fernando Alonso
Leganés (Madrid)

Hola, amigos de PSM, os quería preguntar por qué no dedicáis todos los días de la semana media hora para Top-Games, el mejor espacio de La Noche Más Loca.





Cosas de programación, ya nos gustaría a nosotros.

Me he enterado de que la PS2 va a tener tres coprocesadores de 300 Mhz con instrucciones incluidas para acelerar las 3D, mientras que la XBox va a tener uno de 1GHz, en teoría tendría mas potencia la consola de Microsoft que la de Sony.

Lo hemos dicho un montón de veces, todas las consolas de última generación van a ser auténticos "maquinones". La diferencia entre ellas no las va a marcar su hardware, sino su software. Es decir, ya puedes tener la mejor máquina de juegos de la historia que como no tengas un juego a la altura de la misma va a ser como el que tiene un Ferrari y no es capaz de pasarlo de 80 Km/h. Creo que con la comparación queda claro ¿no?

Soy un viciado del FFVIII, pero para PC, y me gustaría saber cuándo van a sacar el FFIX para PC, y cuál va a ser el primer FF para la PS2, que estoy deseando comprarme. Me imagino que el FF IX lo seguirán sacando en varios CDs mientras que, a partir del FFX, lo sacarán en DVD.

El FFIX para PC, imaginamos que lo sacarán poco después que la versión de Play salga allá por Navidades más o menos. El primer FF para la 2 será, como tu bien dices, el X y es lógico que los empiecen a sacar en DVD dado que es un formato que acepta PS2 y además ofrece a los programadores una mayor cantidad de espacio para programar y no tener que recurrir a 4 ó 5 CDs.

Aparte de los RPG me gustan mucho los juegos de plataformas, pero para PC sacan muy pocos juegos de este tipo y no están muy bien adaptados, y no sé la razón de por qué ocurre esto. Otra pregunta es si van a sacar el Resident Evil 3 para PC.

No sabemos exactamente por que, pero es cierto que los plataformas no tienen mucha aceptación en los PC. Quizá sea porque sus usuarios "más adultos" tampoco los demandan mucho y los tachan de "infantiles". Lo del Resident 3 para PC, ni idea chico.

BEA, LA ROLERA
Beatriz Germán
Madrid

Soy Bea, una madrileña aficionada a vuestra revista y a los "videogames", a la que le hace mucha ilusión estar contactando con vosotros. Os iba a hacer "unas preguntillas" para ver si me las queríais contestar:

¿Saldrán en España Chrono Cross, Legend of Dragoon y Wild Arms 2?

Ya hemos dicho antes que Chrono Cross, desgraciadamente y no sabemos por que, no saldrá. Legend of Dragoon, en Septiembre (jo, otra vez hay que repetirlo...) y de Wild Arms 2 todavía no sabemos el porque no sale.

¿Llegará Legend of Dragoon a tener la categoría de un Final Fantasy?

Sin que se ofenda ningún seguidor de FF, te podemos decir que no sólo llegará a su categoría, sino que en algunos aspectos la superará. Ojo a este juego que puede marcar una nueva era en los juegos de rol.

¿Qué pinta tiene Koudelka?

Muy buena. El próximo mes, si todo sale como tenemos previsto, os ofreceremos bastante información sobre este gran juego.

Ahora una de FFVIII ¿Dónde y cómo puedo encontrar el amuleto MOGU para invocar al G.F. Mogurito? ¿Sabéis cuál es la página web de Final Fantasy VIII? Es que la dijisteis un día en la radio y no me dio tiempo a copiarla.

Bueno, ya lo hemos dicho un montón de veces, este tipejo sólo sale en la versión japo del juego y se necesita el Pocketstation para conseguirlo. Sobre las páginas Web, busca por Square, squaresoft, playstation europe o prueba en info@piggybackinteractive.com

La última: en revistas anteriores han escrito dos chicas (Eva y otra que se llama Ana) que comentaban lo bueno que estaba Squall... ¡yo

también apoyo su opinión! Y además añado a la lista a Carlos Oliveira de RE3. ¿Existen tíos con tales características en la realidad? Yo he visto algunos, pero no abundan.

Hombre, algunos estamos mejor todavía y somos menos raritos (es broma). A veces tanto los tíos como las tías no os dais cuenta de que tanto Lara como Squall no son más que un montón de polígonos, muy bien puestos eso sí, pero polígonos al fin y al cabo. En fin, imaginación al poder...

Bueno, me despido. Muchas, muchas gracias por ser tan amables de contestarme y publicar mi dibujo ¿no?



JUEGO DEL BARÇA
Javier Perales
Fuensanta (Granada)

Hola, Playviciados. Soy un chico de 14 años, me llamo Javier y soy de Fuensanta. Os he escrito para haceros unas cuantas preguntas:
¿Cuánto costará aproximadamente la PS2? ¿Servirán los juegos de la PS2 a los de la Play 1?

Bueno, ya creo que hemos contestado bastantes preguntas sobre lo mismo, échatelas un vistazo.

¿Para cuándo estará a la venta el juego del F.C. Barcelona? Es que soy un forofo del Barça y leí en una revista que iban a sacar juegos del Barcelona y querría saber si los van a sacar y cuándo.

Ya está a la venta el Barça Manager y es bastante mediocre, por cierto.

Bueno, ya me despido, y quiero deciros que os llevo siguiendo unos cuantos meses. El libro del mes pasado me fue de gran ayuda porque tengo el juego del Resident Evil: Némesis.

Para eso estamos, colega, para ayudar siempre que se pueda.

DRIVER 2
Diego Mínguez
Madrid

Hola Albertillo, me llamo Diego y soy un viciado de vuestra revista y de la PlayStation. Me gustaría que me respondierais a unas preguntillas:
¿Se sabe algo de una segunda parte del Driver? Es que lo considero uno de los mejores juegos de coches.

Hola Dieguillo, échale un vistazo al reportaje del E3 de este número porque ahí tienes más información sobre el Driver 2.

Muchas gracias y os felicito por vuestra fantástica revista. ¡Ah! Un saludo para mi amigo Daniel Sanz.
P.D. Alberto no está calvo.

Gracias por tu observación, ya he dicho muchas veces que es una broma de mis "simpáticos" compañeros de la radio. Además, si estuviera calvo, tampoco pasaba nada ¿no? (no se me vayan a enfadar los calvos)

¿ROL O RPG?
Liana Keohanang
Nambroca (Toledo)

¡Hola, hola! Me llamo Liana y tengo 12 años. Me gustaría que me respondierais a unas preguntitas:
¿Sabéis algo sobre "The Legend of Dragoon"? Si ya habéis dicho algo no me echéis la bronca, es que, no sé por qué, pero me cuesta mucho encontrar los números impares de la revista. Será que habrá algún maníaco en mi pueblo que me las quita. Vale, están las suscripciones y eso, no sé, ya me lo pensaré.

Pues nada hija, ya te lo has contestado tu solita.

¿Qué diferencia hay entre "Rol" y "RPG"?

RPG son las iniciales en inglés de Role Playing Game, o sea, juego de rol. Vamos, que la diferencia entre Rol y RPG es simplemente el idioma en que uno prefiera expresarse. Hay quien está tan acostumbrado a





leer en las revistas y páginas americanas o inglesas lo de RPG que ya le sale automáticamente, en vez de decir eso de Rol, que está más españolizado o JDR que se está empezando a utilizar bastante y que significa Juego De Rol.

¿Que no saldrá SaGa Frontier 2 en tierras europeas? ¿¡Comoor!?

Bueno, lo que nos parece mucho más escandaloso es que Square tampoco pretenda sacar Chrono Cross, que es mucho mejor que SaGa Frontier 2, pero con mucha diferencia. Esperemos que se lo piensen mejor y que acaben cambiando de opinión, aunque no parece muy probable.

¿Quién es el padre de Squall? ¿Laguna? Sinceramente, Squall me parece un chulo. ¡Pobre Quistis! ¡No es justo! ¡Snif! Tenía razón la "Rinoceronta", Squall sucumbió a sus encantos femeninos. A mí me parece que los más molones son Selphie y Zell.

No, si al final esto va a parecer un capítulo de "Topacio"

Bueno, no conozco muy bien la saga Battle Arena Toshinden, pero, ¿son tan parecidos todos? ¿que te caes del ring? Bueno, en Soul Blade también... ¿no?

Bueno, comparar los Toshinden con Soul Blade es como comparar un solomillo con unas gallinejas. Son bastante flojillos.

Bueno, que me encanta Soul Blade, Ape Escape, FFVIII y ¡el Guerrero Samurai! Que por cierto os hago dos dibujillos... ¿molan? ¿sí? ¡Un saludito a todos! ¡Mamemimomú al ataqueeer!



CARTAS DESDE EL WC
Ibon Sánchez
Bilbao

Hola Playmaníacos. El aburrimiento me llevó a escribir esta carta. Resulta que estaba haciendo mis necesidades, pero me di cuenta de que la PSM del mes anterior ya me la había leído, así que cogí papel y boli y ¡hala!, a escribir.

Esperamos que lo de leer la revista haciendo tus necesidades no tenga nada que ver con la calidad de la misma. (bueno, la verdad es que yo también es ahí donde más leo)

Lo primero es lo primero, tengo unas dudas que quiero que alguien me aclare y como a vosotros parece gustaros y sois de confianza, pues allá voy:

¿Sabe alguien cómo puedo invocar a Mumba y a Mogurito? Tengo entendido que es con "señal de lealtad" y "amuleto mogu".

Léete una carta anterior y verás la respuesta. ¡No existen en la versión españolaaaaa!

Me he enterado de que va a salir un juego basado en la serie "Digimon" para la PlayStation ¿qué sabéis al respecto?

Si, ya lo hemos dicho en Monitor.

¿Qué ha sido de Manga Banzai? Nos dejó a todos a medias.

Bueno, Banzai depende de la información que nos mande el Tío Hua-Kin desde Japolandia. Si no nos manda nada no lo publicamos.

Pues con eso y un bizcocho (y también unos dibujillos que me gustaría ver publicados) me despido, que estoy en plena faena digestiva y me tengo que concentrar.

Tu que pasa tío ¿solo sabes comer y giñar? Vaya pibe...

RESIDENTMANIACO
Jairo López
Burgos

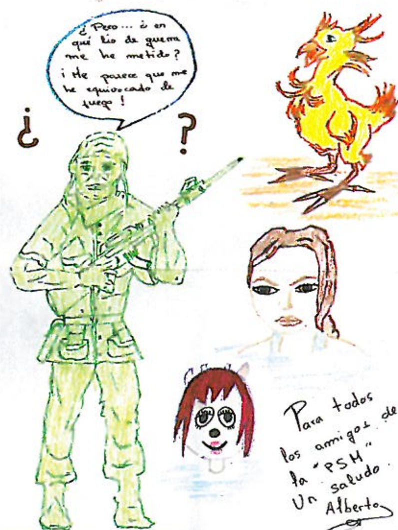
Hola, amigos de PSM. Me llamo Jairo, tengo 13 años y escribo desde Burgos. Soy un aficionado a la PlayStation y me encantan los juegos de terror. Tengo Silent Hill, Quake II y Doom, entre otros. Pero los que más destacan entre estos juegos son la saga Resident Evil. Tengo los tres también y son los que más me gustan, sobre todo Resident Evil 3. Me encanta este juego, es buenísimo, los gráficos son de lo mejor y los puzzles de lo más complicado, y sobre todo mi peor enemigo en todo el juego, el maldito Némesis, tiene una fuerza y una rapidez extraordinarias. Quiero que me contéis que hay que hacer en el juego de los mercenarios y también algo más de este magnífico juego.

Tienes completa información sobre este juego en el análisis que publicamos en la revista. Es un juego en el que tienes que conseguir llegar de un lado al otro del mapeado con una bomba a punto de estallar en tu chepa. Tienes que llegar antes de que se cumpla un tiempo determinado y conseguir más tiempo a base de ir eliminando zombis. Los personajes que manejas son los mercenarios que aparecen en el juego, de ahí el nombre. Conseguirás, según lo bien que lo hagas, una cantidad de dinero que luego podrás canjear por armas con munición infinita para emplearlas en el juego original.

En Resident Evil 1 todavía estoy atascado en el Guardhouse con Chris Redfield, cuando entro en una sala y aparece una especie de champiñón gigante que ocupa casi toda la pantalla, desde el techo hasta el suelo, y me coge del cuello y no puedo hacer nada. Entonces aparece Rebecca Chambers, la doctora y Chris le dice algo, le da una especie de libro. Rebecca se va y tengo que manejarla, pero no sé lo que tengo que hacer, porque lo dicen todo en inglés y no entiendo ni una palabra. Por favor, decidme lo que tengo que hacer.

Para que la planta no te pille, antes debes cubrir el agujero de las tablas del suelo con la estatua de la entrada de la casa del guarda. Lo que debes hacer con Rebecca es ir al laboratorio químico para preparar la V-Jolt con la que debilitar a la enorme planta y podértela cargar. Recuerda que solo se puede preparar la V-Jolt con Rebecca o Jill. Luego volverás a llevársela a Chris

He oído que ha salido Resident Evil Superior, ¿qué tal es? Porque si es buenísi-





mo lo añado a mi colección de Terror. Y ¿cómo es?

Suponemos que eso de Superior es en realidad Survivor, el juego de pistola de Resident Evil, que en este mismo número tienes examinado así que nada más fácil que echar una ojeada a esas páginas para tener la información que querías, y sin tener que buscar en otro número.

Y ¿cómo es y de qué va Dracula Resurrección?

Es más bien una película interactiva al estilo de las que ya se han visto de China, Versalles, Azteca, etc. hecho a base de vídeos de gran calidad y con una buena ambientación, pero con una gran cantidad de tiempos de carga. Si te gustan esos otros juegos que te hemos mencionado, o al menos el estilo de esos juegos, éste también te gustará. Si no, difícil lo vemos.

Saldrá Resident Evil 4 para la PlayStation1 antes de que salga la Play2?

Hombre, pues antes de que salga la PS2 parece bastante poco probable, la verdad. Ya falta muy poco tiempo y se supone que, si fuera a salir un Resident Evil, al menos habrían enseñado algo en el E3 ¿no? Por supuesto que va a salir el RE4, pero de aquí a octubre es un poco precipitado y es que el tiempo se pasa volando y ya casi está aquí la PS2.

Bueno, de momento no tengo más preguntas que haceros. Si se me ocurre alguna más, ya volveré a escribir. Me voy corriendo a jugar a la Play al Resident Evil 3. Adiós, hasta otra y VIVA LA PLAY, LOS JUEGOS, LA PSM, Y LA MADRE QUE LO PARI......

UN ANTININTENDO
Antonio Esparcia
San Juan (Alicante)

Saludos, megaviciados de la PSM. Sigo vuestra revista desde el número uno, ya que un día estaba en una papelería y vi la PSM, una revista no cara, de tamaño manejable (así por las noches en tu cama puedes leerla sin que se te cansen los brazos, ¡o se te caiga alguna grapa!) y me gustó. Os tengo preparadas algunas preguntas, y... ¿qué mie**as esperan los de N64 vendiendo los juegos como FIFA99 a 12.000pts si ya ha salido el 2000 para PSX? Acaso estos pringaos de Nintendo, vaya puñao de fracasaos... (sí, soy uno de esos de los que odian a Nintendo).

El respeto hacia los demás es una virtud que muy pocos saben emplear y que hace grandes a quien lo practican. Ya que tenemos la suerte de tener la mejor consola que existe, no debemos meternos con ellos, sino invitarles a jugar para que se convenzan de su error. De verdad, estamos hartos de las guerras de consolas, piensa que sería mejor y más enriquecedor compartir que enemistarse. Puedes jugar a dos consolas en vez de cerrarte a una sola. Yo mismo tengo también la Dreamcast y me encanta, pero nunca se me ha ocurrido decir que una es mejor que la otra, simplemente son diferentes y cada una me aporta cosas distintas. Piénsalo y no seas bruto-te.

Hace tiempo leí en vuestra revista lo que le dijisteis a Elio sobre los E-milios, aunque yo os he mandado 2 dibujos, uno de ellos hecho por un amigo, Nacho, un saludo para él y para la colla Playstationera: David, Pedro y Alex. Somos fans de los juegos de Rol, en especial los Fantasy. ¿Es verdad que puedes pasarte FFVII en 39 horas con todo, incluso matando a Arma Esmeralda?

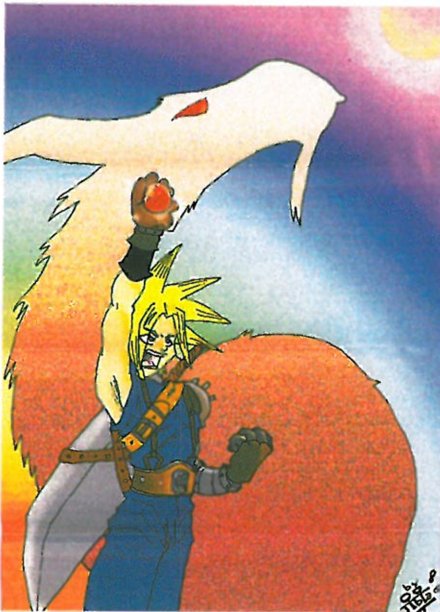
Pues seguro que sí, si no te importa perderte toda la emoción de un juegazo como éste, puedes ir a toda prisa, directo al grano y pasar de

smart bomb — Que t`an pillao...













todo lo que no sea avanzar para llegar al final y seguro que te lo puedes terminar en muchas menos horas que si te dedicas a disfrutar como está mandado, pero ya sabemos que hay gente para todos los gustos, aunque, al precio que están los juegos, nos parece más lógico sacarle todo el jugo posible cuando te decides a comprarte uno que pasar por él a toda prisa tratando de romper la barrera del sonido.

¿Podríais recomendarme algún coche de GT2, bueno, inferior a los 10.000? Es que aun teniendo los carnets, las carreras del principio son difíciles con tan poco dinero, y no encuentro ningún buen coche usado.

Prueba a sacarte el carnet B con todo en oro (que no es nada difícil) y obtendrás un Honda S-2000, que es una maravilla y te servirá para muchos campeonatos del principio. Si no eres capaz de esto o tienes ganas de ir más rápido (como con el FFVII) píllate un Supra de segunda mano y ve mejorándolo poco a poco, es una muy buena opción.

¿Podríais nombrarme juegos de Rol en español, que saldrán que no sean: Alundra, Wild Arms, FFVII o FFVIII? Deberían traducir más juegos de este tipo para los amantes del género. Leí lo del reportaje de los juegos de Rol, y que sepáis que yo también me conmoví con lo de Aeris, la música de fondo le da lo mejor. Adiós por ahora, os volveré a escribir.

Pues en estas mismas fechas ya tienes disponible ¡por fin! Legend of Legaia, y además está completamente traducido al español, no sólo el manual como ocurre muchas otras veces. Otro que también ha salido traducido, aunque ya hace algunos meses, es Shadow Madness. Este no es japonés, sino americano, pero mantiene todos los elementos típicos de las producciones japonesas. La principal razón que suelen dar las compañías a la hora de explicar por qué no se molestan en traducir los juegos de rol es porque suele tratarse de juegos con muchísimo texto, que sale carísimo de traducir (por si no lo sabéis, estas cosas se pagan por el número de palabras, lo que significa que juegos que superan fácilmente las 200.000 o 300.000 palabras acaban costando un pastón) y encima luego no se venden mucho. ¡Sí! aunque no os lo creáis, al final resulta que los roleros somos cuatro gatos que hacemos mucho ruido, pero compramos poco y, como comprenderéis, ninguna compañía tiene ganas de perder dinero al sacar un juego al mercado, que es lo que se arriesgan a hacer con cada uno de estos títulos, por eso se acaban quedando en inglés.

EL COCHE FANTASMA DE GT2

Ibon Moraza
Bilbao

Hola PSM-adictos, me llamo Ibon Moraza, tengo 22 tacos y estudio Ingeniería Informática en la F.I.S.S. Ante todo, felicitar a todo el equipo de PSM por haber creado esta maravilla de revista realmente independiente (os sigo desde el número 6).

Vamos al grano, en primer lugar me gustaría saber en qué frecuencia se emite en Bilbao vuestro programa, y cómo no, la hora de emisión tampoco me vendría mal.

Se emite en Top Radio de lunes a sábado a partir de las 10 y el dial en Bilbao es el 94.2 en FM.

Por otro lado, una de mis manías es sacarle hasta la última gota de contenido a todos mis juegos (es que uno quiere dedicarse al tema de la programación de videojuegos y hay que estudiarlos a fondo), y en el GT2 he encontrado un pequeño obstáculo (perdón por la ortografía, pero es que estoy currando en Unix y no tengo ni acentos ni eñes), tras acabar con todas las pruebas oficiales, me dediqué a terminar las de los fabricantes, y cuál fue mi sorpresa al darme cuenta de que no hay en venta ningún Mazda AZ-1. Y eso que me he tirado 100 días (de los del juego) revisando el mercado de segunda mano. ¿Hay alguna manera de conseguirlo? , estoy intentando hacer los carnets en oro para ver si me lo regalan...

En Gran Turismo hay algunos coches que no se venden y que solo pueden conseguirse superando determinadas pruebas.

Bueno, por ahora dejo de daros la chapa, pero tranquis que volveré con más "Expedientes X" que encuentre por ahí. Muchísimas gracias y talueguito :)

PD: No hace falta que publiquéis la carta, me conformo con que me respondáis. Gracias.

Nada hombre, te la publicamos y danos la chapa cuando quieras, faltaría más.



ESCAPARATE

¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.

Aventuras y Rol

ALUNDRA 2 7,4

PSM nº17

Esta segunda entrega se basa sobre todo en los puzzles mezclados con un gran número de secuencias cinemáticas, todo ello en 3D poligonal, y con un diseño de personajes divertido y extravagante. La fórmula de los puzzles resulta adictiva y es lo suficientemente largo para mantener a los aficionados al rol de acción delante de la consola bastantes horas.

DINO CRISIS 9,3

Aprovecha el motor de Resident Evil y lo mejora, pero no podremos evitar acordarnos de dicha saga cuando nos pongamos con este título. Se mejoran los gráficos y ambientación 3D. Todo, empezando por los puzzles, tiene una base más lógica y científica que fantástica, lo que lo hace más asequible. Se agradecería que arreglaran los múltiples cambios de cámara dentro de una misma habitación y el control.

EL MAÑANA NUNCA MUERE 6,9

PSM nº 12

Aunque cuenta con una buena variedad de misiones, no deja de ser un juego de acción bastante normalito al que le falta profundidad. Manejaremos a 007 a lo largo (aunque más bien habría que decir corto) de una serie de misiones. No está mal, pero no habría costado tanto esfuerzo haberlo hecho mucho mejor, simplemente con haberlo hecho como prometían en sus versiones previas. Traducirlo y doblarlo también habría ayudado.

EXPEDIENTE X 8,1

Mulder y a Danna Scully, dos agentes incansables del FBI que no se detienen ante ningún reto se han metido en un problema demasiado grande para ellos solos. Por esa razón Craig Willmore (el papel que tomarás en el juego) tendrá que aventurarse en el único capítulo de Expediente X que nunca será retransmitido por televisión. Buen desarrollo, ideal para los amantes de las aventuras gráficas en primera persona.

FEAR EFFECT 8,6

PSM nº16

Un gran juego con una excepcional historia, una excelente ambientación al más puro estilo anime (a pesar de estar hecho en América) y un diseño de personajes también magnífico. Por desgracia, a pesar de ocupar 4 discos, es demasiado corto, el desarrollo muy lineal y el control es, sin duda lo peor, detalles que impiden que se convierta en uno de los mejores juegos de Play jamás hechos.

FINAL FANTASY VII (PLATINUM) 10

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

FINAL FANTASY VIII 9,8

"Yo estuve aquí..." Con esta frase empieza Final Fantasy VIII, introduciéndonos en una aventura más allá del tiempo y el espacio que se desarrolla en un planeta atacado por poderes capaces de hacer temblar al más valiente de los humanos... Excepto a un hombre desconocido llamado Squall. ¿Será el salvador?

Square renueva la saga con un nuevo sistema de magias, fondos con más riqueza de detalles y una banda sonora impresionante. Todo ello sin olvidar los estupendos vídeos que superan con mucho cualquier cosa que halláis visto en un juego. Final Fantasy VIII no os decepcionará, aunque eso sí amigos, recordad que las sagas "Final Fantasy" no tienen porqué tener ninguna relación unas con otras, las historias y personajes siempre son nuevos.

GRANDIA 9

PSM nº15

Una larga y completa aventura en dos discos que va creciendo en escala e intensidad a medida que nos metemos en ella. Enormes pueblos 3D poligonales para explorar y gran cantidad de personajes de sprites con los que hablar, y todo ello con un sorprendente nivel de detalle, aunque otros detalles no están a la misma altura, como es el diseño de los "dungeons" y el sistema de lucha.

JADE COCOON 8,9

PSM nº13

Una aventura de rol, con una historia completa e interesante, similar a Pokémon en el aspecto de captura de monstruos para usar en los combates, en lugar de llevar a un grupo de héroes. Como Levant, joven maestro de la crisálida, tendrás que salvar a tu pueblo de una terrible maldición, moviéndote por una serie de escenarios renderizados hasta el más mínimo detalle.

LA AMENAZA FANTASMA 7,3

Aventura 3D que reproduce casi íntegramente el argumento de la película. Se trata al fín y al cabo de un título de Star Wars, lo que significa que está por encima de la media, pero no está al nivel al que nos tiene acostumbrados Lucas con sus juegos anteriores. Buen sonido, música y doblaje, pero control y jugabilidad desesperantes, así como gráficos y originalidad que dejan mucho que desear.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 9,1

Fui despojado de todos mis honores como vampiro, me destrozaron las alas y perdí lo más importante, la única familia que había conocido... Lo único que me mantenía en pié era la sed, pero no de sangre, era venganza.

Así comienza Soul Reaver, la historia de un ser que no encontrará descanso hasta cumplir su único cometido en la vida, segar las almas de aquellos que lo han condenado.

Se desarrolla en tercera persona y los puzzles suelen consistir en mover cajas o activar grandes mecanismos en los que tendremos que pensar en "dos dimensiones", el mundo espectral y el físico.

MEDAL OF HONOR 9,6

PSM nº12

Un juego que, sin hacer demasiado ruido, se ha hecho con una de las notas más altas de PSM. La aventura se desarrolla en la Segunda Guerra Mundial y manejas a tu personaje con vista en primera persona, al estilo Doom. Es increíblemente bueno tanto gráficamente como en el apartado de sonido. Envolvente, adictivo y jugable. Es un producto Spielberg, que más podemos decir... Ah si, que corras a comprártelo.

MEDIEVIL 2 9,1

PSM nº15

Divertido, con un gran sentido del humor, superjugable y un montón de adjetivos más se nos ocurren para un juego que no debe faltar en tu colección. Sin duda alguna, Sony nos ha vuelto a sorprender con una maravillosa secuela de un maravilloso juego. No hay nada igual en PlayStation en su género.

METAL GEAR SOLID 9,8

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

MISSION: IMPOSSIBLE 8

Las viejas agencias como la CIA están anticuadas y obsoletas, el mundo ahora está bajo amenazas mucho mayores de lo que nadie puede imaginar. Ahora la seguridad del mundo depende de la IMF (Impossible Mission Force) una agencia con los mejores hombres y mujeres del mundo.

En Mission Impossible tomaremos el papel de Ethan en algunas de las misiones que se parecen bastante a las de la película de acción. Gráficamente le falta fluidez y el control es bastante lioso.

NIGHTMARE CREATURES 2 9,2

PSM nº17

Un juego de terror de lo más absorbente y tenebroso. Unos escenarios impactantes y unas criaturas espeluznantes, que hacen de Nightmare Creatures II un juego emocionante y con mucho que ofrecer. Acción a raudales y sangre por todas partes, para hacer llegar el terror a tu videoconsola de la forma más idónea: con más terror que nunca.

RESIDENT EVIL II (PLATINUM) 9,7

La culminación de una saga. La historia continua y esta vez es la hermana del protagonista de la primera parte (Chirs Redfield) y un policía novato los que tienen que limpiar de engendros la comisaría de Racoon City. Innovador, es el primer juego de PlayStation que utiliza dos CDs (uno por personaje) complementarios entre ellos ya que dependiendo de lo que hagas en el primero así será la aventura en el segundo. Si solo tienes dinero para comprarte uno de los tres, cómprate este

RESIDENT EVIL 3: NÉMESIS 9,1

PSM nº14

A pesar de ser el mejor gráficamente de toda la saga, no te extrañes de que su puntuación sea inferior a las anteriores entregas. La verdad es que ya están estirando demasiado la misma historia. Aún así, te recomendamos que te hagas con él, ya que te lo pasarás de muerte.

SHADOW MADNESS 7

PSM nº15

Aunque ocupe dos discos, este título desarrollado en los estudios americanos de Crave demuestra que todavía tienen que mejorar para poder competir con las grandes producciones japoneses. Está lleno de buenas secuencias de vídeo, con una historia interesante y una banda sonora que la complementa perfectamente, pero el diseño de personajes, el sistema de lucha y otros detalles la estropean.

SILENT HILL 9

Los problemas comienzan cuando Harry Mason tiene un accidente en la carretera justo antes de llegar a su destino de vacaciones. Al despertar Harry descubre que su hija a desaparecido, mira a su alrededor y descubre que ha llegado a Silent Hill, el pueblo donde sus peores pesadillas se harán realidad.

Un título muy al estilo de Resident Evil pero que incorpora grandes novedades al género Survival Horror. Los puzzles se suelen resolver tras leer una serie de pistas en forma de "metáforas" que nos cuentan lo que debemos hacer.

SYPHON FILTER 2 9,5

PSM nº14

Quizá la primera parte tuviera algo más de puntuación por la originalidad que demostró en su día. Pero no te equivoques, esta segunda parte, a pesar de mantener los mismos gráficos, es tan buena o mejor que la primera. Lo mejor de todo es el doblaje, realizado por los mejores actores de doblaje del mundo, o sea, los españoles. Una perfecta continuación con uno de los mejores argumentos vistos en la Play.

TOMB RAIDER II 9,7

Si te quedaste con ganas de mas aventuras en la primera parte aquí está la segunda, cargada de misterio, más extensa y que además incorpora novedades como es el manejo de vehículos. Más jugable que la primera, sobre todo por su sistema de salvar la partida cuando quieras, con nuevos efectos de luz (cuando no veas podrás usar bengalas) y con más enemigos y peligros. Obligatorio tenerlo y este también está en Platinum, todo un chollo.

TOMB RAIDER III 8,7

Siempre se dijo que segundas partes nunca fueron buenas, en este caso son las terceras. Tomb Raider III no aporta nada nuevo a sus dos anteriores entregas y creemos que es un error no haberse preocupado más en mejorar esta tercera secuela. Simplemente los programadores se han limitado a añadir más escenarios y ya está. Una pena, pudo ser mejor. Recomendable solo para los incondicionales de la saga.

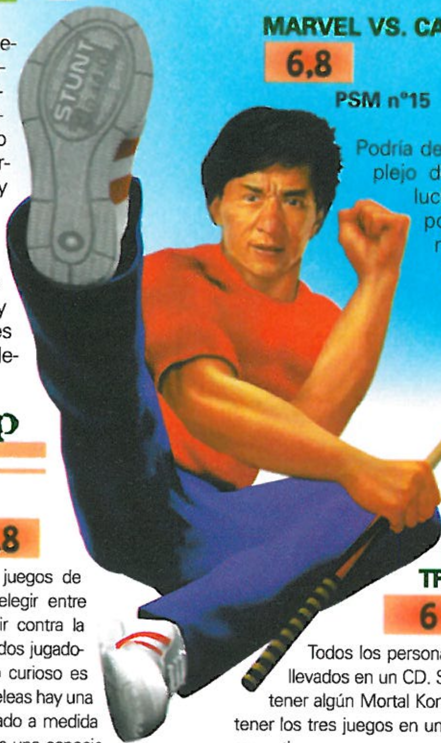
TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION 8,9

Vuelta a los orígenes de la saga, en un doble sentido. Se descartan algunos de los cambios que se han ido introduciendo en las sucesivas entregas de la serie y han resultado menos populares. Por otro lado, se nos brinda la oportunidad de conocer de primera mano los inicios de Lara, con una pequeña aventura de cuando era adolescente. Mejor que la tercera parte, y una aventura nueva y diferente.

XENA: LA PRINCESA GUERRERA 8,1

Las aventuras de la princesa guerrera llegan a las consolas, con fantásticos escenarios y un buen motor gráfico. Para haber usado "motion capture" con los personajes, no están muy logrados, aunque ha servido para que los movimientos de la protagonista se reproduzcan con gran fidelidad. El control es muy incómodo y algunos puzzles resultan demasiado complejos.

Beat'em up (o juegos de lucha)



BLOODY ROAR 8,8

Uno de los más originales juegos de lucha de Playstation. Puedes elegir entre varios personajes para combatir contra la máquina o contra otro amigo a dos jugadores, hasta aquí nada nuevo. Lo curioso es que en este juego, durante las peleas hay una barra de energía que se va llenado a medida que vas recibiendo golpes (o sea una especie de medidor de cabreo) y cuando está llena tu personaje se convierte en un animal salvaje que arremete contra el contrario, original, ¿no?. Bastante bueno y divertido.

DEAD OR ALIVE 9,5

Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinantemente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.

EHRGEIZ 7,6

PSM nº 13

Juego de lucha cuyo mayor atractivo es usar a personajes como Cloud, Tifa, Sephiroth y otros conocidos de Square y los subjuegos que incluye, que por sí mismos podrían servir para hacer otro título aparte, aunque con el principal inconveniente de que la lucha en sí es bastante floja, en comparación con lo que hay actualmente en el mercado.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE 8

PSM nº17

Los aficionados más puristas de Street Fighter pueden verse decepcionados y que no les convenzan ciertos elementos complicados del juego, o su sistema de combate pero, para los demás, es el juego de lucha más creativo e innovador de Capcom, y además es bastante más divertido que otros muchos. A destacar el modo historia y los diseños de personajes.

MARVEL VS. CAPCOM 6,8

PSM nº15

Podría decirse que es el más complejo de la serie de juegos de lucha de Capcom. La incorporación de varios tipos nuevos de ataques en equipo y movimientos especiales ayuda a que al menos merezca la pena probarlo. Sin duda, los incondicionales de la serie seguirán viéndoles atcientes, pero el resto de jugadores posiblemente vean más de lo mismo.

MORTAL KOMBAT TRILOGY 6

Todos los personajes de la saga Mortal Kombat llevados en un CD. Si te quedaste con las ganas de tener algún Mortal Kombat esta es tu oportunidad de tener los tres juegos en uno solo. Gráficamente igual a la recreativa.

PSYCHIC FORCE 7

Espectacular conversión de la recreativa. Las peleas se desarrollan a base de magias y hechizos de fuerza psíquica. Original, con un manejo muy sencillo y gráficos en 3D bas-

tante buenos. Si te gustó la recreativa no dejes de comprártelo aunque a los fans de Tekken no gustará mucho.

RIVAL SCHOOLS 7

Perfecta conversión de la recreativa de Capcom que combina personajes de estilo manga con efectos a lo Street Fighter. En esta versión se incluyen más modos de juego y un modo historia en el que iremos ganando ataques y niveles. Te gustará si has seguido de cerca juegos como Pocket Fighters o Street Fighter.

READY 2 RUMBLE 8,8

Más que un juego de boxeo, parece uno de lucha, por la agilidad y rapidez con que se desarrollan los combates, aunque con la lógica limitación de golpes. Cuenta con un modo arcade, y un modo Campeonato para auparnos a lo más alto del ranking mundial con el boxeador que escojamos. Muy divertido, aunque los gráficos sean demasiado poligonales.

SOUL BLADE (PLATINUM) 9,6

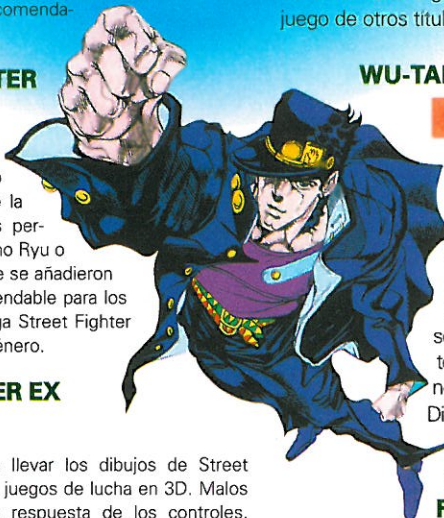
Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además... está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI 8,8

Una curiosa manera de emplear a los personajes de la saga más famosa del cine. No, Luke y la princesa no tendrán que vencer al imperio y sus oscuras fuerzas, se pelearán entre ellos mismos a mamporrazo limpio. Todo esto que puede parecer un poco extraño da como resultado un juego de lucha de muy alta calidad con personajes y escenarios de la película perfectamente recreados y con una banda sonora que entusiasmará a los seguidores de la trilogía y a los que no lo son. Muy recomendable.

STREET FIGHTER ALPHA 2 5

Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2. Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.



STREET FIGHTER EX 7

Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.

TEKKEN (PLATINUM) 7

El primero de una de las sagas más exitosas de juegos de lucha para Playstation ahora ya anticuado. Personajes excesivamente poligonales y poco más. Impactante en su día aunque hoy ya no tanto, por lo menos es barato. Sólo para nostálgicos.

TEKKEN 3 9,5

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro, impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

TOBAL 1 6

De calidad inferior a Tekken 2 aunque es muy original. Los personajes son robots, ancianos, monstruos etc. Buen movimiento de los luchadores aunque gráficamente deja bastante que desear. Para amantes de las rarezas.

VICTORY BOXING 2 7

Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

WCW MAYHEM 6,2

PSM nº 14

Los controles del juego son bastante buenos, fáciles de manejar y cuenta con un buen número de luchadores reales con los que se ha usado el motion capture. Sin embargo, a pesar del uso de esta técnica, los gráficos no están suficientemente depurados y hay mucho "clipping". Además, se echan en falta la gran cantidad de modalidades de juego de otros títulos de lucha libre.

WU-TANG: TASTE THE PAIN 7,9

PSM nº 12

Entretenido juego de lucha, a pesar de ciertas carencias en el control y en el desarrollo gráfico de los escenarios, la gran cantidad de secretos que esconde en su modo historia hará que quieras seguir jugando para descubrirlos todos. Gran variedad de situaciones, personajes, golpes, etc. Divertida opción para 4 jugadores.

XMEN VS STREET FIGHTER 5

Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción

CARMAGEDDON 6

Esperábamos mucho más de un juego que tenía posibilidades de convertirse en clásico, pero se queda simplemente en polémico. Los gráficos están poco trabajados y son demasiado poligonales, la música es muy Heavy, pero de poca calidad, y el control analógico es malo e impreciso, aunque mejora con el digital. Los aspectos que salvan la nota es la originalidad del planteamiento y la variedad de escenarios.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS FEATURING RICKY CHARMICHAEL 9

PSM nº 12

Hay muy pocos juegos de Motocross para la PSX, por lo que este no tiene mucha competencia. Aunque hubiese mil seguiríamos diciendo que es el mejor juego de motos de cross que hay para nuestra gris. Gráficos de alucine, control de lujo, sonido hiperrealista. Una joya tanto para los que les gusta el Motocross como para los que no.

CHOCOBO RACING 5,1

PSM nº 13

Compite con un buen número de los personajes más conocidos de Square en el típico arcade de carreras. Cuenta con un modo historia que te permitirá acceder a un buen número de secretos y personajes ocultos que harán las delicias de todos los aficionados a los juegos de Square. Para todos los demás consoleros, resultará seguramente demasiado simplón. Imprescindible tomárselo con sentido del humor.

COLIN MC RAE RALLY 9,5

Podemos decir sin temor a equivocarnos que es el mejor simulador de rallies que existe en el mercado. Y queremos recalcar lo de simulador porque eso es lo que es. A diferencia con titulos como V-Rally en el que tienes que competir contra otros coches en pantalla, en Colin Mc Rae corres tú sólo contra el crono y la única referencia que tienes del puesto que ocupas es por la información de tiempos que aparece en pantalla, como en un rally de verdad. Gráficamente fabuloso, superjugable y con unos efectos de sonido de lo mejor que se ha hecho para la Playstation. A por él si no lo tienes.

CRASH TEAM RACING 9,5

Nitrox Oxide, un malvado alienígena trastornado desde pequeño, ha decidido retar a todos los habitantes de la tierra a una carrera en la que se jugará el destino de la humanidad. Ahora, y gracias a la determinación del Dr. Cortex, todos los buenos y malos amigos del pasado unirán sus fuerzas gracias al Hyper Activador, una máquina que transformará la tierra en una gran pista de carreras.

Todo está en nuestras manos, una vez elijamos a uno de los personajes de la serie Crash Bandicoot (Coco, Puma, Dr. Cortex, Nitro, etc.) deberemos conseguir las cuatro llaves maestras para enfrentarnos al malvado Nitrox Oxide.

Gráficos geniales, un control impecable, gran variedad de modos de juego y muchas horas de juego.

DEMOLITION RACER 8,5

Si alguna vez habías tenido dudas sobre la resistencia de que tienen los coches a recibir impactos o de cuanto puede durar en la carretera un vehículo que está abollado por todos lados, pronto tus preguntas encontraran respuesta. En Demolition Racer nuestro principal objetivo será sobrevivir y ganar todas y cada una de las carreras que nos pongan por delante. De esta forma podremos comprar nuevos coches "más resistentes" con los que poder aplastar a nuestros contrincantes, y cuando digo "aplastar" digo bien porque habrá que empujar, triturar y destrozar a todos nuestros contrincantes.

A pesar de no disponer de un gran motor gráfico Demolition Racer goza de altísimas dosis de jugabilidad.

DIE HARD TRILOGY (PLATINUM)

8,5

Este juego está en esta sección porque son tres juegos en uno. Aquí analizamos el tercero que consiste en ir conduciendo un taxi por las calles de Nueva York a toda pastilla para evitar que estallen algunas bombas que se encuentran por ahí desperdigadas. Es estresante, muy rápido y divertido, con unos gráficos de primera, una ganga.

DRIVER 9,7

Tanner, un poli, será el encargado de introducirse en una banda de criminales para intentar desbaratar sus planes. La poli se ha enterado que la citada banda necesita un buen conductor experto en fugas y en despistar a la "bofia". Así lo primero que tendrás que hacer es superar una serie de pruebas que te pondrán los de la banda para saber que clase de conductor eres, pruebas como derrapes de 360°, cambios de sentido y muchas cosas más que tendrás que descubrir tu solo. Prepárate por que vienen muchas curvas.

DUKES OF HAZZARD 5

PSM nº17

Planteado como un capítulo especial de la clásica serie de televisión en que está basado, vamos cambiando entre secuencias de vídeo y otras de conducción a lo largo de las cuales se desarrolla la historia. Los vídeos son lo mejor, son completamente originales y están bien hechos, mientras que las secuencias de conducción tienen bastantes fallos.

F-1 2000

9,3

PSM nº16

Posiblemente el mejor juego de F1 del momento, ya que es muy espectacular, y además posee una base de datos completamente actualizada a esta temporada. Nos permite vivir con realismo el vértigo de la F1, corriendo el campeonato de motor más importante del mundo. Sabemos cómo se las gastan los muchachos de EA Sport, por lo que ya sabéis que tipo de juego puedes encontrar.



FÓRMULA 1 97 (PLATINUM)

9,6

Este si que es una verdadera pasada. Mejora gráficamente a su antecesor, los comentaristas son más acertados, incluye más vistas, información sonora desde boxes y lactualización de los equipos del campeonato del mundo del 97. El mejor de todos los juegos de Fórmula uno para la gris. Si eres un fanático de este deporte deberías tenerlo, es una pasada.

FORMULA 1 99 7,7

Mejora substancialmente la entrega del 98, pero sigue sin llegar a la altura de los dos primeros, aunque se nota el esfuerzo realizado por volver a ponerse a esa altura. Horribles comentarios y efectos de "clipping". Gran sensación de velocidad, fantástico menú de opciones, buenos efectos de sonido e información actualizada de escuderías y pilotos. Se echa en falta el modo Arcade.

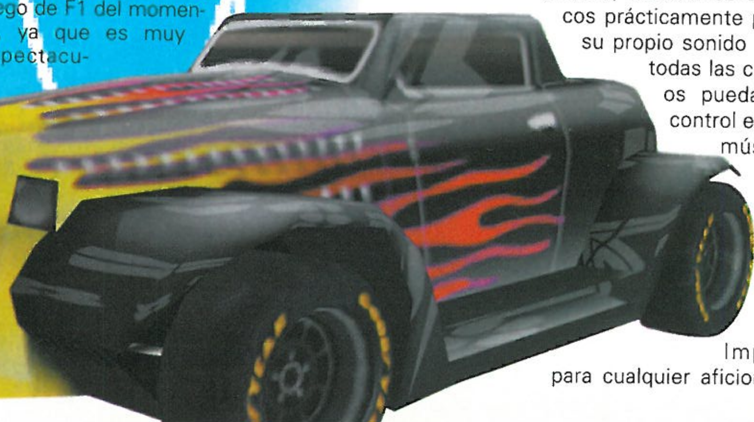
GRAN TURISMO (PLATINUM) 10

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

GRAN TURISMO 2 10

PSM nº 13

El juego de coches más grande jamás publicado para la Play, con alrededor de 1.000 coches, todos ellos con unos gráficos prácticamente perfectos, con su propio sonido de motor, con todas las carreras que se os puedan ocurrir, un control estupendo, una música genial... Imprescindible para cualquier aficionado al género.



GRAND THEFT AUTO 2

6,6

PSM nº 12

El primer GTA nos pareció un poco soso. En esta ocasión es mucho más divertido, ya que no sólo tendrás que tener cuidado con los polis, sino que también deberás vigilar que no te calienten el morro los de las bandas rivales. Misiones mucho más entretenidas y esa vista cenital con gráficos tipo Micromachines que no acaban de convencernos. Aún así es un juego con chispa.

KILLER LOOP 7

PSM nº 13

Carreras futuristas al más puro estilo Wipeout3, aunque con ligeras modificaciones. Conduce a una velocidad endiablada unos extraños vehículos futuristas, llamados trípodes, por unos circuitos con un estupendo diseño, llenos de curvas, rizos y objetos que recoger, pero, eso sí, procura bajar la música, antes de marearte.

LE MANS 24 HORAS

9,3

Aunque dispone de varios modos de juego que, cuando se completan, dan acceso a nuevos torneos y coches, la auténtica salsa la constituye el modo 24 Horas de Le Mans. Nunca se ha reflejado de forma tan realista el efecto de las condiciones meteorológicas. Muy buenos gráficos en alta resolución y control excelente. Pésimo comentarista, y se echan en falta más coches y circuitos.

MICROMANIACS 7,7

PSM nº16

Las carreras de Micro Machines de toda la vida, con la innovación de que manejamos unos simpáticos alienígenas. Muchos circuitos, con una enorme variedad y originalidad, que nos harán pasar unos ratos magníficos. En compañía de amigos, el modo multijugador resulta muy divertido. Es un juego difícil, adecuado para aquellos que busquen retos en su videoconsola. Intenta llevar a tu enano cabezón a la meta antes que nadie, y ve descubriendo todos los secretos de este interesante juego.

NASCAR 2000

5,4

PSM nº 12

Fiel recreación de esta modalidad de carreras, que no resulta la más adecuada para llevar a las consolas. Circuitos ovales y gran velocidad son sus mayores alicientes. Conducir sin cambiar el stick de posición y sin sensación de velocidad no resulta muy emocionante, y las opciones de configura-

ción no ayudan a mejorar el realismo, por lo que acaba haciéndose monótono.

NEED FOR SPEED III

8

Velocidad en estado puro, ya lo dice el título. La tercera entrega de la saga es la mejor hasta la fecha, cuenta con los coches más alucinantes y la sensación de velocidad más conseguida en Playstation. Sus modos de juego son otro de sus atractivos, sobre todo el modo persecución en el que tendrás que huir de la policía si no quieres que te eliminen. Muy bueno, rápido y espectacular.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

9,6

No te defraudará si te gustó la tercera parte y te encantará si buscas un título en el que manejar los coches más rápidos del mundo. Endiabladamente adictivo, fácil de jugar y divertidísimo en modo dos jugadores. Perfecta calibración del mando. Es difícil encontrarle algún defecto.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

6,9

PSM nº 12

A pesar de tener unos gráficos bastante planos, impropios de un juego con aspiraciones, resulta bastante divertido, gracias sobre todo a la combinación de elementos estratégicos con los propios de los juegos de carreras.

RAGE RACER **8,5**

El tercer Ridge Racer y el mejor hasta la fecha. Los gráficos son geniales y los coches más alucinantes que en las anteriores entregas, los efectos móviles de los escenarios tales como las cascadas, o las avionetas que sobrevuelan la pista te dejarán con la boca abierta.

Totalmente recomendable.

RALLY CHAMPIONSHIP **8**

PSM nº17

Como primer intento, aunque no tenga la gran variedad de modalidades de juego, posibilidades de ajuste del coche, o el amplio número de circuitos de Colin McRae, es uno de los mejores juegos de rally que hemos tenido ocasión de probar. Gran jugabilidad, una de las mejores vistas de piloto, y escenarios muy realistas.

R4: RIDGE RACER TYPE 4

9,4

El mejor arcade de coches. Gráficos de ensueño y pistas en las que alcanzarás más de 300km/h. Todo esto aderezado con 320 coches que te dejarán de piedra, aunque a diferencia de Gran Turismo para conseguir los nuevos coches tendrás que realizar el mismo circuito contra coches de diferente dificultad (e inteligencia) varias veces, a lo que habrá que añadirle los vehículos que conseguiremos en el modo Extra, que será donde encontremos los coches más salvajes y extraños del mundo. Desde una "motoneta" que llega a 300 antes de que digas "ya", hasta un pepino a propulsión que se clava en las curvas. Muy recomendable.

RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM)

6

Continuación y mejora de la primera parte. Coches mejor diseñados y gráficos más suavizados. Los coches se siguen conduciendo como en la entrega anterior "a la japonesa" es decir a base de derrapadas. Mejor que el otro.

ROAD RASH JAILBREAK **8**

PSM nº16

Nuestro objetivo: liberar a Spaz, el macarra motorista más peligroso de todos los tiempos ¡sacándole de la cárcel! Para eso nos metemos en una banda de motoristas y nos abrimos paso entre sus filas a mamporros, y a toda pastilla por las carreteras americanas, a ritmo de música cañera. Divertido y adictivo, si los gráficos hubieran acompañado, podría haber sido la caña.

ROLLCAGE STAGE 2 **8,4**

PSM nº16

Si el primer Rollcage ya era bueno, este lo supera en todo: más y mejores coches, más y mejores circuitos, mejores efectos de sonido, magnífica banda sonora, un control mucho más refinado, y tal cantidad de secretos que descubrir (modos de juego, coches, circuitos...) que puede causar graves casos de adicción a los aficionados a las carreras futuristas.

SPEED FREAKS **8,3**

Un remix con lo mejor de títulos tan conocidos como Mario Karts o Wipeout.

Con un volante y cuatro ruedas tendrás que abrirte camino a golpe de misil para ser el número uno.

Gusta a toda clase de público, desde los más pequeños hasta los grandes de la casa que buscan un poco de "relax" en el asfalto de la pista. Altamente adictivo y entretenido.

El control falla un poco, necesitarás algo de práctica para dominarlo al cien por cien.

TOCA 2 TOURING CARS **9,4**

La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.

SUPERBIKE 2000

5

PSM nº17

Un juego de carreras de motos bastante mediocre, aunque es muy fácil de jugar y cuenta con una gama bastante completa de motos, pilotos y circuitos. Dispone de una zona muy cómoda de puesta a punto de la moto y todas las superbikes tienen muy buen aspecto. La IA de nuestros oponentes nos lo pondrá muy difícil.

V-RALLY 2 **9,4**

En esta segunda parte se ha modificado el juego de arriba abajo tanto en su planteamiento, como en jugabilidad, manejo o gráficos. V-Rally 2 es un verdadero regalo para los ojos; basado en tramos y coches reales del campeonato del mundo de rallyes ¡de este año!. Así es como podremos manejar coches tan interesantes como el Ford Focus WRC, el Citröen Xsara Kit Car, el Seat Córdoba Kit Car o el increíble Peugeot 206 WRC, entre otros muchos. Prepárate para uno de los mejores simuladores de Rally de PlayStation.

WIPEOUT 3 **9,4**

Wipeout 3 es un juego que está muy por encima de sus predecesores, tanto en jugabilidad como gráficos o control, en pocas palabras "se sale". Es muy recomendable para aquellos que han sido fieles seguidores de la serie pero es aún más recomendable para los que no les gustaron los anteriores títulos. Tiene infinidad de modos de juego, secretos y naves con las que el juego os durará mucho, mucho tiempo.

Deportivos

COOL BOARDERS 3 **7**

Es una actualización del 2 con mejores gráficos, nuevas pruebas y participantes. Tanto el anterior como éste son los mejores, te dejamos a ti la elección.

COOL BOARDERS 4 **6,8**

PSM nº15

¿Más de lo mismo con mejores gráficos? Pues no, los gráficos no están especialmente mejorados, la principal novedad la constituye la inclusión de licencias de marcas especializadas en indumentaria y material deportivo especializado y profesionales reales. Lo más divertido, los eventos especiales.

CYBERTIGER **7,2**

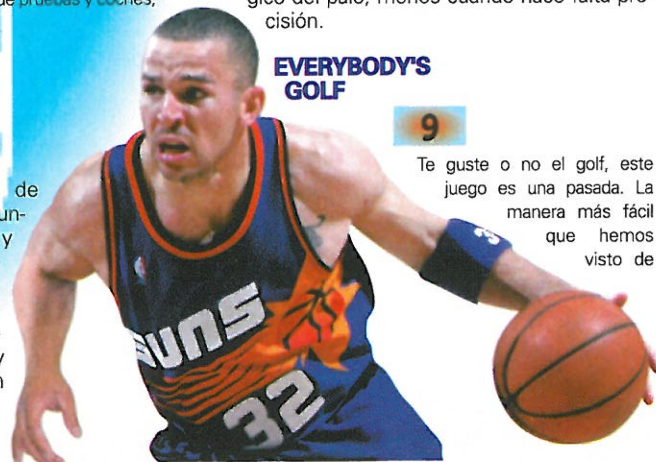
PSM nº15

Segunda incursión de Tiger Woods en la Play, que se supone dirigida a una audiencia más joven y a los que no se hayan enfrentado nunca a un palo de golf, por lo que elimina muchos de los elementos más complicados de modo que resulta fácil meterse en el juego. Gráficamente se queda demasiado corto. Buen control analógico del palo, menos cuando hace falta precisión.

EVERYBODY'S GOLF

9

Te guste o no el golf, este juego es una pasada. La manera más fácil que hemos visto de



jugar al deporte de meter la bolita en el hoyo. Su control es sencillísimo de manejar y su jugabilidad es absorbente, ya lo dice el título: Golf para todos y eso es este juego. Divertidísimo, no te imaginas los "churros" y las jugadas de "potra" que te pueden salir. Aunque pueda parecer infantil, es muy bueno.

EVERYBODY'S GOLF 2 8,8
PSM nº15

Golf para todos, tanto si os gusta este deporte como si no, estamos seguros de que más de uno acabará picándose y pasando muchas más horas de las que podía llegar a imaginar. Estética de dibujos animados con animaciones simpáticas. Manejo sencillo e intuitivo. Nuevos personajes y premios extra por victoria.

FIFA 99 9,5

Estamos ante el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. En esta entrega se ha solucionado cualquier problema que pudieran tener las anteriores. Es el más jugable de todos los FIFA, el más espectacular, el mejor gráficamente, el que más opciones tiene y el que más todo. Deja bastante atrás a cualquier juego de fútbol para Playstation incluido el ISS pro 98. Totalmente traducido y con los comentarios de Manolo Lama que son una pasada. Un título de obligada compra.

FIFA 2000 10

El control analógico ha mejorado hasta cotas nunca alcanzadas por un simulador de fútbol, todas las jugadas que puedas imaginarte son realizables: estrategias, tácticas de fuera de juego, pases al hueco, salidas de los porteros con el L1, que ahora ya no son tan inútiles (nosotros hemos llegado a meter un gol con el guardameta), chilenas, bicicletas, pases de tacón, absolutamente todo lo que se puede ver en un campo de fútbol.

El que quiera arrebatarle el título de Rey a éste FIFA 2000 lo va a tener muy difícil. Tanto si tienes todos los anteriores como si no, este juego es obligatorio tenerlo.

FISHERMAN'S BAIT
7,2

Algo nuevo y diferente en la PlayStation: un simulador de pesca, aunque ya empiezan a verse más, éste ha sido de los primeros en salir en nuestro país. Divertido tanto si te gusta pescar como si no, con un uso muy bueno del Dual Shock, a modo de caña de pescar. Tiene el problema de estar entero en inglés, lo que dificulta su manejo.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98 9

Es la jugabilidad en persona, el más divertido. Ha sido el rey de los juegos de fútbol hasta que apareció el FIFA 99. La única pega que le encontramos es que no cuenta con jugadores reales. De todas maneras es muy recomendable.

ISS PRO EVOLUTION 9
PSM nº15

Aunque le falta la gran cantidad de posibilidades (liga, copa, mundial...) y licencias de otros juegos de fútbol, seáis o no fans de FIFA, este es un juego diferente que hay que probar si os gusta el fútbol, y podáis decidir por vosotros mismos cuál es mejor. En la Redacción ya llevamos tiempo discutiendo, y la cosa sigue sin quedar clara, pero está claro que aquí no nos van a regalar los goles.

KNOCKOUT KINGS 2000
8,7
PSM nº 12

Más parecido a un simulador de boxeo que a un arcade de lucha, aunque cuenta con una gran variedad de movimientos, más propia de estos últimos. Interesantes modos como carrera o combates clásicos, en los que podremos manejar a luchadores de varias categorías diferentes, incluyendo un buen número de boxeadores famosos, o crearnos al nuestro y enfrentarlo a los más grandes. Muy completo.



NBA LIVE 99 9

Además de todo lo del anterior, es el primer juego NBA que cuenta con los comentarios en castellano de Andrés Montes. Se ha incluido una novedad y es que las caras de los jugadores ahora muestran expresiones faciales de alegría, rabia, burla, etc. El mejor juego de baloncesto de Playstation. Cómpratelo.

NBA LIVE 2000
9,4
PSM nº 12

Esta entrega de la saga NBA Live es la mejor de todas hasta el momento. Vuelve Andrés Montes con sus simpáticos comentarios, por primera vez aparece Michael Jordan en la serie, puedes jugar con los clásicos de la NBA desde los años 50, jugar contra Jordan en el modo uno contra uno, concurso de triples, capturas faciales de las caras reales de los jugadores con sus gestos y todo, control superpreciso, en fin, ya lo hemos dicho, el mejor de todos.

NHL FACEOFF 2000 7,2
PSM nº17

Aunque hace un notable esfuerzo por meternos en la pista de hielo, con buenos movimientos de cámara, melodías para los intermedios y comentarios, todos esos pequeños detalles acaban quedando oscurecidos por un control bastante incómodo y unas animaciones escasas en lo que al número de frames se refiere. La IA de los oponentes es algo mejor que en entregas anteriores.

PRO 18 WORLD TOUR GOLF
6

Un simulador de golf en el que los personajes son tan reales que son videos de ellos mismos ejecutando los golpes. Bastante poco jugable y confuso. Para el que quiera ver a sus ídolos golfistas en un juego.5

REEL FISHING
6,5
PSM nº 12

Un simulador de pesca algo más flojillo que otros que ya andan por ahí. Es algo más aburrido y cuenta con menos opciones que, por ejemplo, Fisherman's Bait de Konami. Sólo para los muy, muy amantes de la pesca.

SLED STORM 9,1

Ahora y con vistas a los amantes de los deportes de invierno Electronic Arts nos ha preparado un juego realmente divertido, Sled Storm. En este título deberemos tomar las riendas de una Motonieve de altas prestaciones por los senderos más abruptos y complicados que seamos capaces de imaginar.

Música genial (de la mano de grupos como Rob Zombie, Econoline Crush, EZ Rollers y Jeff Dyck), gráficos realmente cuidados y adicción por los cuatro costados. Podrás mejorar tu moto como te apetezca y patearle el trasero a tus competidores mientras los cubres con una estela de nieve.

THRASHER: SKATE & DESTROY
5,6
PSM nº 14

Título que trata de centrarse en la simulación del skating, pero demasiado complicado de manejar, además de que el control no responde muy bien. Gráficos bastante mediocres y un período de aprendizaje demasiado largo, junto con ciertos problemas de jugabilidad hacen que prefiramos seguir con el Tony Hawk, y dejarnos de experimentos.

TIGER WOODS 99 9

Para nosotros el mejor simulador de golf hasta la fecha. Es muy bueno en todo, gráficos, sencillez de manejo, comprensión (tendrás a Tiger aconsejándote los palos que debes usar) y realismo ya que los campos y los jugadores son reales. Es menos divertido que Everybody's Golf pero mucho más real.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING 9,1

El mejor simulador de skate del mercado. Gran cantidad de escenarios y modos de juego para poner a prueba nuestras habilidades. Fácil manejo, aprendizaje progresivo y posibilidad de mejorar las características de los distintos personajes que se pueden elegir. Buenos gráficos y banda sonora variada.

TRICK'N SNOWBOARDER
6
PSM nº 12

El Snowboard resulta bastante monótono y repetitivo en su versión informática y este juego no supone ninguna excepción a esa regla. Intenta hacer algo nuevo con la introducción de un modo historia, pero no resulta suficiente para justificar todo el título.

STREET SKATER 2 8,5
PSM nº16

Street Skater 2 es un innovador juego de skateboarding que te da la oportunidad de crear tu

propio pista de patinaje. Esta opción, unido a la excelente jugabilidad, que te permite realizar todo tipo de saltos en todo tipo de lugares, hacen de este juego una opción interesante y una gran alternativa a Tony Hawk's Skateboarding.

VIRTUA POOL 7

Juega al billar en tu Playstation sin tener que bajar al pub de la esquina. Está bastante bien aunque un poco pobre en su presentación, de todas formas hay poco donde elegir en este tipo de juegos. Si te gusta el billar, adelante.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 7,5

PSM nº16

El sonido sirve para ambientar al máximo, y los comentarios, a diferencia de otros juegos de fútbol. Lo más destacado son los retos: nos ponen en una situación de una final anterior y hay que superar el desafío que nos proponen (defender el resultado, o darle la vuelta antes de que acabe el partido). Seguramente no sea el mejor simulador de fútbol de Play, pero es una buena opción para todos aquellos que deseen vivir una Liga de Campeones lo más realista posible.

Estrategia

ARMY MEN 3D 8

PSM nº 13

Una curiosa y entretenida combinación de estrategia y acción, en la que controlaremos a Sarge, parte integrante del ejército verde, que tendrá que moverse por unos escenarios 3D para cumplir una serie de misiones, moviéndose siempre con mucho cuidado, pues un solo paso en falso puede significar la muerte, y tener que volver a empezar la misión, aunque no el juego.

CONSTRUCTOR 7

Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

POPULOUS: EL PRINCIPIO 8,3

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

COMMAND & CONQUER RETALIATION 6

Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

SIMCITY 2000 7

Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

THEME PARK WORLD 8

PSM nº16

Theme Park World te ofrece la posibilidad de ponerte al mando de un parque temático y divertir a tus visitantes con atracciones de todo tipo, incluso la montaña rusa. Su control y su jugabilidad te enganchan desde el principio. Un juego indispensable que no se te quedará corto... pero sólo si te van esta clase de juegos.

THEME HOSPITAL 8,5

Divertido juego en el que tendrás que manejar un hospital en todos sus aspectos, desde crear medicinas hasta diagnosticar enfermedades a tus pacientes. Muy entretenido y fácil de jugar, sobretodo si eres un seguidor de la serie "Theme".

WARCRAFT 2 7

Podrás comandar al grupo de los Orcos o Humanos, cada uno con sus habilidades y tropas específicas de su clan, de esta forma en el bando de los Humanos habrá magos que podrán curar a tus tropas y los Orcos tendrán Necromancers que invocarán fuerzas elementales de destrucción. Un título esencial para todo amante de la estrategia.

WARHAMMER II: DARK OMEN 7

Juego de estrategia con escenarios de tres dimensiones muy reales. Tendrás que enfrentarte contra hordas de señores oscuros que solo serán vencidos mediante el buen uso de tus escasas tropas. Irás ganando dinero y personajes que te seguirán en tu batalla. Lo más interesante es que el desarrollo no es lineal y no tendrás que ganar todas las batallas, aunque algunas serán decisivas. Un magnífico juego de estrategia.



WORMS: ARMAGEDDON 7,8

Título que enganchará a los amantes de la acción y la estrategia. Entretenido y cachondo como pocos, con gráficos y sonido muy simpáticos, y muy fácil de manejar. Si tienes un amigo la diversión está garantizada. Aunque, hay que tener en cuenta que ni los gráficos ni los demás efectos son precisamente de última generación, pero es que tampoco lo pretenden, su objetivo es divertir y eso lo logran perfectamente.

Plataformas y Arcades

40 WINKS 8,4

El mundo depende de dos inocentes y felices niños que no han perdido la confianza en el mundo de la fantasía. Ruff, uno de ellos, es un valiente niño cuyo sueño siempre ha sido convertirse en un ninja con poderes sobrenaturales o en un duende capaz de sortear a todos los enemigos que se le pongan por el camino, ahora tendrá la oportunidad de hacer sus sueños realidad.

Un título muy divertido que llama la atención por su gran variedad de escenarios y enemigos.

ABE'S ODDYSEE (PLATINUM) 9

El mejor juego de plataformas en 2D jamás visto; tanto que parece estar hecho en 3D. Una historia larguísima, envolvente y totalmente interactiva, ya que puedes hablar con los personajes del juego para darles órdenes, engañarles e incluso poseerlos. Totalmente adictivo y jugable y encima barato, no te lo pienses más y ve por él.

ABE'S EXODDUS 9,2

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

APE ESCAPE 8,2

Dos géneros muy queridos, el de las plataformas (al más puro estilo Crash) y el de los puzzles. De esta forma cada uno de los niveles ha sido dotado de sus zonas de "saltos" y de sus momentos de "pensar", con lo cual no podremos ir saltando y disparando a lo loco pues no conseguiríamos nada y tampoco podemos estar meditando todo el rato o a la primera de cambio un tiranosaurio o una planta carnívora dará buena cuenta de nosotros como si nada. Un título bien conseguido que gustará a los amantes de los juegos de plataformas que buscan algo menos de acción y que desean sacar de paseo las neuronas.

BARBIE 3,6

PSM nº 12

La verdad es que este producto está aquí incluido más como advertencia que como juego. No se os ocurra tirar el dinero ni el tiempo en algo así. Es todo un ejemplo de lo que no queremos ver en la PlayStation, y es que hemos visto juegos con un nivel de calidad realmente ínfimo (sirva como ejemplo también el de las Spice Girls), pero éste es difícil de superar. Bueno, no tan difícil, es posible conseguir una peor calidad gráfica y de sonido, y no molestarse ni en traducirlo, pero la mejora de estos factores tampoco contribuiría a que el título fuera más jugable.

BICHOS 7,7

Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el

innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME
9,7

Este plataformas nos llevará al mundo de los dibujos de la Warner usando como excusa una máquina del tiempo que Bugs activará accidentalmente. Su desarrollo es bastante parecido al clásico Crash Bandicoot. Necesitaremos un número de zanahorias mínimo para pasar al siguiente nivel y podremos adquirir nuevos poderes.

Bastante ameno y divertido, aunque puede resultar algo complicado para aquellos que no han tocado nunca un juego de plataformas.

CAPCOM GENERATIONS **7,7**

Los grandes clásicos de las recreativas ya están en PlayStation. Gracias a este pack podremos disfrutar de títulos como 1942, Ghosts'n'Goblins, Son Son o el mítico Commando.

Perfecto para los que echan de menos los tan adorados "Sprites" que nos hicieron gastar todos los ahorros de nuestra infancia delante de una recreativa.

CRASH BANDICOOT 2 **8**

La continuación de las peripecias de nuestra mascota preferida. Más mundos que explorar, misiones que cumplir y gemas que encontrar. Simplemente eso, la continuación del otro.

CRASH BANDICOOT 3
9,6

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

CROC 2 **7,8**

Los perversos Dantinis planean el regreso del Barón Dante con la ayuda del recientemente secuestrado gran inventor Gobbo. Mientras tanto, Croc juega en la playa cuando encuentra una botella a sus piés. Al recogerla encuentra en un mensaje con una huella de cocodrilo, sus padres lo están buscando...

Esta segunda entrega ha sido remodelada con la incorporación de nuevas tareas que nos permitirán ir avanzando en nuestra aventura. No tendremos que seguir un orden establecido para terminar las fases y si nos aburrimos podremos dejar un nivel para más adelante.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
9

Richter Belmont nos dejó con la miel en la boca en su última caza. Ahora Alucard, un vampiro con honor está dispuesto a derrotar al castillo que hace su aparición una vez cada cuatrocientos años. Este clásico de Konami es una auténtica obra maestra del diseño y la originalidad. A pesar de los años que tiene en PSM cuando llegó a nuestras manos nos dejó pegados a la pantalla durante horas y horas. Miles y miles de objetos, mágicas especiales y secretos en cada esquina. Si te gustó algún Castlevania prepárate para saber lo que es un buen juego de rol, plataformas, acción y suspense...



HEART OF DARKNESS
8

Un precioso y envolvente juego solamente empañado por su elevado nivel de dificultad. Es la historia de Andy, un muchacho temeroso de la oscuridad, al que las sombras han raptado a su perro Whisky. Andy tendrá que vencer sus temores e introducirse en el mundo de las sombras para salvar a su amigo. Una aventura épica con una realización gráfica impecable y con un gran sentido del humor. Recomendable solo para los expertos en plataformas por su elevado nivel de dificultad.

KINGSLEY **7,1**

Título que no gustará a los jugadores expertos pero que puede sentar muy bien a los pequeños de la casa que quieran practicar con un plataformas entretenido, con un mapeado enorme y gran variedad de enemigos, cada uno con sus propias características de fuerza e inteligencia. Sin embargo, gráficamente no es gran cosa, no aporta nada al género y la historia es demasiado típica.

LOS PITUFOS **7,3**

Reproduce con bastante fidelidad el espíritu de la serie de dibujos, doblaje incluido, pero no deja de ser un plataformas, directamente inspirado en la serie de Mario, bastante simplón, que no aporta nada nuevo. Para niños pequeños que puedan disfrutar con las aventuras de estos enanos azules.

MEDIEVIL **9,4**

Una mezcla de muchos géneros que da como resultado un soberbio, envolvente y divertidísimo juego como nunca habías visto. Sir Daniel Fortesque es un antiguo capitán que murió en una batalla contra las fuerzas del mago más malo de los malos. Pero ha sido resucitado por los dioses de la galería de los héroes para arrebatarle el dominio al tirano. Tiene un sentido del humor que es una delicia, es fácil de jugar y además tiene unos gráficos de locura. De lo mejorcito que hay, cómpratelo.

MIDNIGHT IN VEGAS **7,6**
PSM nº16

Un juego dirigido a un público más adulto del habitual, que trata fundamentalmente de gastarse las perras (y, si es posible, ganar también unas cuantas) en todos los juegos típicos de los casinos más famosos del mundo, los de Las Vegas: Ruleta, dados, blackjack, bacarrá, póker, y todas las tragaperras que os podáis imaginar.

PACMAN WORLD: 20 ANIVERSARIO
9,4

Hace ya 20 años cuando el primer Pacman hizo aparición en las recreativas de todo el mundo, ahora el fenómeno comecocos regresa para aterrizar en nuestras Playstation.

Dispondremos de tres juegos en uno, el primero es el modo Classic en el que podremos recordar viejos tiempos con la recreativa original. Maze nos trasladará a una versión "renovada" del clásico en el que tendremos que limpiar una serie de laberintos en los que habrá trampas, puertas móviles y los tan odiados fantasmas. Por último está el modo Quest, el más entretenido de todos, que consiste en un plataformas en el que se combinan elementos de Sonic, Crash y, como no, Pacman.

SPYRO THE DRAGON **9**

Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

SPYRO 2 **8,8**

Spyro, el joven dragón que derrotó a Nasty (ya sabéis el bicho grande y feo que petrificó a todos los dragones), no está nada contento con el tiempo que hace últimamente, la mejor solución será tomar unas vacaciones en algún lugar soleado lleno de paz y tranquilidad.. Mientras tanto en otro mundo, un pequeño grupo rebeldes planean traer un "gran " dragón a sus tierras para que les libre del malvado Ripto.

En esta nueva aventura deberemos recoger todos los medallones mágicos de la mano de los habitantes de cada mundo. Hay gran variedad de minijuegos y el control del personaje ha mejorado bastante. Es mucho mejor que la primera parte.

TARZÁN **7,5**

Aunque en el aspecto puramente técnico pueda resultar casi impecable (buenos gráficos, estupenda música y doblaje de las voces, fácil manejo), se echa en falta que en Disney se lo trabajen un poco más y nos ofrezcan algo diferente, en lugar de repetir exactamente la misma fórmula de las versiones anteriores de sus estrenos en la gran pantalla. Los niños que disfrutaron con la película también lo harán con el juego.

TOMBI **8,5**

La gran cerdada. Eso será lo que intentarán hacerte las cantidades ingentes de gorrinos que pueblan este juego. Una buena mezcla de lo mejor de los juegos de plataformas y los de aventura gráfica. Interesante y muy colorista.

WILD 9 **7**

Una de las burradas mejor hechas de los creadores de Earthworm Jim. Divertido a más no poder y de fácil manejo, no tardarás en hacerte con el control del juego. Pero no te confundas, es muy largo y no será fácil terminarlo así como así. Muy bonito y divertido, alquílatelo antes de comprarlo.

WORMS PINBALL **8**

Lo más interesante es la gran cantidad de jugadores que pueden participar. Es el modo de juego más interesante. Hay muchos minijuegos, dos tableros iniciales y muchos secretos por descubrir. El control del juego no puede ser más simple. La música es entretenida, pero los gráficos podrían haber sido mejores.

Puzzles

DEVIL DICE **7**

Original juego de puzzles en el que serás un pequeño diablo que estará rodeado de dados. Tendrás que ir empujando los dados hasta conseguir juntarlos con otros con su misma numeración. A esto hay que se le añade la dificultad de los nuevos dados que aparecerán en el mapa. Muy difícil y solo recomendable para mentes rápidas que buscan nuevos retos.

BUST A MOVE 2 — 7

Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

KURUSHI — 6

Un juego tan extraño como difícil. Eres un hombrecillo en un mundo de cubos que van rodando por una plataforma hacia un abismo en la que tienes que evitar que éstos te aplasten a base de hacerlos desaparecer. Muy difícil y nada atractivo gráficamente.

MR. DOMINO — 6

Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino avanza esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles.

POP'N'POP — 8,4

Lo que tenemos en nuestras manos es un juego que mezcla la dificultad del tetris con la diversión del mejor de los Bust-a-Move. En Pop'n'Pop tendremos que lanzar dos globitos de colores hacia unas nubes flotantes de las que cuelgan otros globos de colores.

Pop'n'Pop es el juego perfecto para aquellos que quieren pasar un buen rato al mando de la Play sin buscar grandes aventuras o gráficos de última generación. Es divertido, con dos jugadores es una locura y es para PlayStation, ¿qué más necesitas?

KULA WORLD — 7

Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.

Shoot'em up (juegos de disparar)

APOCALYPSE — 7

Acción sin límites con un desarrollo muy rápido y nada aburrido. No habrá un segundo en el que no estés matando, saltando y disparando a tus enemigos. Un buen juego que engancha muy rápido y que cuenta con unos efectos especiales a la altura de los tiempos. El único juego en el que verás a Bruce Willis como protagonista.



ARMY MEN: AIR ATTACK — 8,5
PSM nº15

Un divertido concepto que consigue su mejor título en esta ocasión, con grandes dosis de acción y enemigos de sobra para fundir o hacer saltar en pedacitos (de plástico, claro), mientras cumplimos toda clase de misiones con nuestros helicópteros de combate por unos escenarios con unos gráficos que no son tan simples como pudiera parecer.

ASTEROIDS — 6,4

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

DIE HARD TRILOGY (PLATINUM) — 9

Mezcla de varios géneros de acción, el de tercera persona a lo Tomb Raider, el de carreras por una ciudad a toda velocidad y el de disparar al más puro estilo Time Crisis. Un gran juego que te hará pasar mucho tiempo enganchado a la consola, además son tres juegos completamente distintos en uno sólo. Es un chollazo y encima a precio Platinum.

DUKE NUKEM — 7

Eres Duke Nukem y tienes que matar a todos los alienígenas que han venido a invadir tu planeta, ahora solo queda armarte hasta los dientes y patear el trasero de los enemigos. Otra conversión de un juego original de PC. En su versión PlayStation refleja el mismo sentido del humor que tenía la versión de ordenador. Entretenido pero no consigue ponerse a la altura de los tiempos, aunque gráficamente es mejor que el anciano Doom.

DUKE NUKEM TIME TO KILL — 7

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

G DARIUS — 5

Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS — 8,7

Si pensáis que sois unos auténticos "genios" en lo que MGS se refiere y habéis terminado el juego tres o cuatro veces en busca del tan deseado ranquing Big Boss, seguro que creéis que ya nada puede sorprenderos. Pues bien, sentimos comunicaros que estáis equivocados, MGS Special Missions pondrá a prueba vuestra astucia y concentración en 300 misiones diferentes en las que deberéis dominar todas las técnicas de combate.

Muchos llegaréis al 100%, pero ¿alguien lo hará con todos los records en primera posición?

Se vende separado y requiere el juego Metal Gear Solid, por esa razón su precio no supera las 4000 pesetas (precio recomendado).

OMEGA BOOST — 9,5

Un virus inteligente ha sido introducido en la red mundial de ordenadores. A las pocas horas se convirtió en una entidad real llamada "Alpha Core", casi todos los ordenadores han sido infectados, muy pocos han podido escapar. Preparaos por que Omega Boost es con poco, el juego con más posibilidades de convertirse en uno de los grandes clásicos por excelencia, junto a títulos tan reconocidos como Rtype. Quitaos el sombrero, estáis ante el nuevo rey de los Shoot'em up.

OVERBOARD — 7

Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

POINT BLANK — 9,2

El juego consiste en un montón de pruebas de salón de tiro en las que tendrás que demostrar tu puntería. Dispone de un modo de dos jugadores o por equipos en los que solo quedará el mejor. Otro modo es el de rol en el que tendrás que avanzar por la aventura a tiro limpio. Si tienes una G-Con 45 y quieres sacarle más partido cómprate este juego, pasarás horas y horas de risas y buenos ratos solo o con tus amigos. Realmente un título muy recomendable.

POINT BLANK 2 — 8,7

En esta segunda parte se han incluido mas opciones de juego que en la anterior y muchas mas pruebas nuevas y divertidas. En la selección del modo de juego aparece un castillo en el que encontramos Party Mode, Training Mode, Theme Park Mode y Point Blank Castle. Estamos seguros que Point Blank 2 posiblemente sea el juego mas divertido para gente de todas las edades, hayan o no jugado alguna vez a la Playstation. ¿Tienes una GunCon?, pues píllatelo.

QUAKE 2 — 7,5

Por fin llega a PlayStation un juego de este tipo. Bastante mejor de lo que esperábamos, aunque no puede estar a la par con los grandes de PSX. El modo multijugador asegura horas y horas de juego. El control es excesivamente sensible, dificultando la posibilidad de apuntar a un objetivo que está a poca distancia.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR — 6,6

Bastante entretenido pero puede acabar aburriendo debido a que es muy repetitivo, a pesar de todo los incentivos de rescatar a los demás monstruos y el viaje al planeta alienígena son buenas razones como para terminárselo. En cualquier caso os recomendamos que si tenéis un amigo para jugar en modo dos jugadores aprovechéis este verano y juguéis juntos pues es mucho más entretenido.

RETROFORCE — 7,4

Psygnosis apuesta por la acción rápida y desenfrenada en un Shoot'em up de scroll vertical que no termina de enganchar debido principalmente a su lento desarrollo. Te gustara si eres un amante del género con muchas ganas de pasar un buen rato delante de la consola. Interesante, pero nada definitivo.

TIME CRISIS (PLATINUM) — 8

La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas

mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

Misiones Aéreas y Espaciales

ACE COMBAT 2
9,5

Namco cuando decide ponerse manos a la obra para crear un simulador aéreo no escatima en recursos, por esta razón podemos asegurar que es el simulador aéreo más divertido y completo del mercado. Un título imprescindible para los amantes de los altos vuelos.

ACE COMBAT 3 **8,7**
PSM nº12

El mejor de la saga. Los mejores gráficos, el mejor control y el más impresionante de los tres. Lástima que nos haya llegado una versión "reducida" a un CD en lugar de los dos con que contaba la versión japonesa; no se lo perdonaremos nunca. De todos modos sigue siendo una compra imprescindible.

COLONY WARS **7**

La primera aventura espacial en 3D un poco seria. Aquí no se trata sólo de destruir navecitas y ya está, tendrás que ir cumpliendo las misiones que te vayan encomendando una por una y tener cuidado de proteger a tus aliados o el desarrollo del juego cambiará por completo. Muy bueno aunque superado por su continuación.

COLONY WARS: VENGEANCE
9,4

El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.

EAGLE ONE **8,3**
PSM nº 12

Que quede muy claro que este juego no es un simulador de vuelo. Quizá se parezca más por su estilo de juego a la serie Strike de EA por el desarrollo de sus misiones. Aunque tiene un control un poco confuso al principio, cuando te acostumbras a él es una delicia. Bastante bueno gráficamente y, sobre todo, muy jugable en su modo cooperativo para dos jugadores.

BLAST RADIUS **8,5**

Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un mata-mata. También es muy buen juego.

COLONY WARS: RED SUN **9,6**
PSM nº16

La mejor saga espacial de PlayStation regresa en mejor forma que nunca. Increíbles gráficos, estupendos diseños de naves, atmósferas espaciales excelentes, una épica banda sonora, efectos de sonido magníficos y un control que nos permitirá convertirnos en el mejor piloto de la galaxia en poco tiempo. Por si eso no es suficiente, es más fácil que los anteriores, y no tendremos que volvernos locos para terminarlo por completo.

G POLICE (PLATINUM) **6**

Eres un policía del futuro en un helicóptero del futuro y tu misión es proteger la Ciudad de las Cúpulas de los ataques de los terroristas que se han propuesto hacerse con el control de todo. Espectaculares gráficos y movimiento de las naves. Traducido y doblado al castellano.



Una muy buena elección.

G-POLICE 2
7,7

Las pequeñas bandas organizadas que habían permanecido sepultadas bajo la sombra de Nanosoft han aprovechado el momento para armarse hasta los dientes con la ayuda de los cargamentos de repuesto que están recibiendo los marines y los agentes de G-Police. Hay que volver a la guerra, una guerra que búsqueda la paz. Está claro, todas las guerras son una paradoja.

Perfecto para los que les gustó la trama de G-Police pero que buscaban "algo más". Si estás preparado para cruzar las calles con helicóptero, coche, o robot armado píllate este juego y después nos cuentas.

RC STUNT COPTER **9**

Por fin podrás meter en tu casa un helicóptero de radio control, sin los inconvenientes de tener que gastar dinero en gasolina o necesitar un campo abierto para practicar.

El mejor simulador de helicópteros de radio control del mundo (y el único). Muy divertido, adictivo y con altas dosis de entretenimiento. No te lo pierdas o te arrepentirás.

Se necesita practicar con el mando para dominar los dos sticks analógicos del Dual Shock.

SOVIET STRIKE (PLATINUM) **7**

La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato.

WING OVER 2 **6,7**

Perfecta simulación de los aviones más bonitos, desde un aeroplano hasta un caza bombardero, aunque eso sí, tendrás que ganarte el sueldo y el carné de piloto experto a base de sudor. El control es bastante completo si se tiene en cuenta los escasos botones con los que contamos para manejar este juego. Perfecto para los amantes de los simuladores aéreos.

Musicales

BUST A GROOVE
7

Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

MUSIC **9,5**

Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

MUSIC 2000
9,6
PSM nº12

Programa para sintetizar música en la PSX. De lo más completo, ameno y fácil de manejar que puede encontrarse en el mercado. Recomendado para aquellos que quieran hacer sus pinitos en eso de la música, y, para los que no también. Versión mejorada del anterior incluyendo el modo Music Jam que te permitirá divertirte con otros tres amigos improvisando vuestras propias composiciones.

PARAPPA THE RAPPER **6**

Uno de los juegos más originales que se han visto en nuestra consola. Basado en el clásico juego de observa y pulsa llamado Simón, tienes que ir repitiendo secuencias de pulsar botones al ritmo de la música para poder avanzar de fase. Aunque tiene unos gráficos de lo más simples acabarás por adorar a sus personajes. Muy indicado para los más pequeños.

UM JAMMER LAMMY **6,3**

La pequeña Lammy es una criatura dulce y ávida a ayudar a los demás que tienen problemas, de esta forma, y sin comerlo ni beberlo, se irán metiendo en una serie de embrollos realmente curiosos que solo podrá resolver con su imaginación y sus grandes dotes musicales.Muy ameno y divertido, os hará pasar un buen rato delante de

COMPLETA TU COLECCIÓN DE PSM



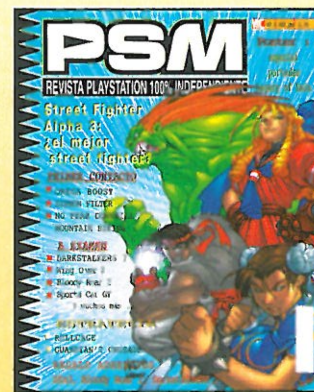
Nº. 1



Nº. 2



Nº. 3



Nº. 4



Nº. 5



Nº. 6



Nº. 7



Nº.8



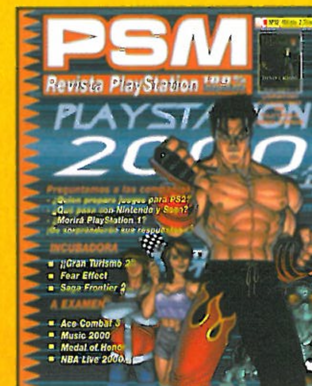
Nº.9



Nº. 10



Nº. 11



Nº. 12

Venta de números atrasados de PSM

Deseo recibir, al precio de portada, los ejemplares señalados con una X

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12

Apellidos ....

Nombre ....

Domicilio. Calle ....

N.º............ Esc .... Piso .... Puerta ....

Tel. .... Población ....

C.P.......................... Provincia ....

Forma de pago:

☐ **Adjunto talón a nombre de M.C. Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito n.º:**

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐

(indica caducidad:...........................)

☐ **Contrareembolso + 300 pts. de gastos de envío**

IMPORTANTE: INDICA EN EL SOBRE "NÚMEROS ATRASADOS

Recorta o copia este cupón y envíalo a PSM,
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barc

NÚMERO 4 YA A LA VENTA

100% PLAYSTATION

TRUCOS y TACTICAS

RESPIRA HONDO Y DI 33 DR ALEX

GANA CADA PARTIDO

EURO 2000

Tácticas secretas reveladas

TERMÍNALO

MEDIEVIL 2

No pierdas la cabeza

LA PRIMERA GUÍA

ALUNDRA 2

CINCO GUÍAS COMPLETAS EN EL INTERIOR

JEDI POWER BATTLES™

TAMBIÉN WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER Y MUPPET RACEMANIA

NUEVOS TRUCOS

THE SWEDISH CHEF

TÁCTICAS

CÓDIGOS

Número 4- 475 Ptas – 2,85 €

MC

GRATIS LIBRO DE TRUCOS PARA LOS MEJORES JUEGOS

MONTONES DE TRUCOS PLAYSTATION. GUÍAS DE LOS MEJORES JUEGOS: EURO 2000, ALUNDRA 2, MEDIEVIL 2... ¡Y MÁS!

A SANGRE FRÍA

Sólo tú tienes la solución.



Recuerda. Haz memoria. Examina cada segundo de tu pasado, cada rincón de tu cerebro. Empiezas a ver. Has entrado en una vieja fábrica. Te están disparando cientos de balas y no basta con salvar el pellejo. Ves otros rostros. ¿Amigos? Alguien te ha traicionado y tuvo que dejar pistas. Pero no queda mucho tiempo. Tienes que salvar al mundo de una amenaza nuclear y el generador ya está activado. Recuerda y corre. Corre y recuerda.

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888

Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).

Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.



Todo el **PODER** en tus **MAN**

www.playstation.es

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Game © 2000 Revolution Software. All Rights Reserved. Developed by Revolution Software Ltd. Published by Sony Computer Entertainment Europe. TBWA